BU AY 2 CD'Lİ

8/99

Tam Sürüm Oyun EARTHSIEGE 2

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

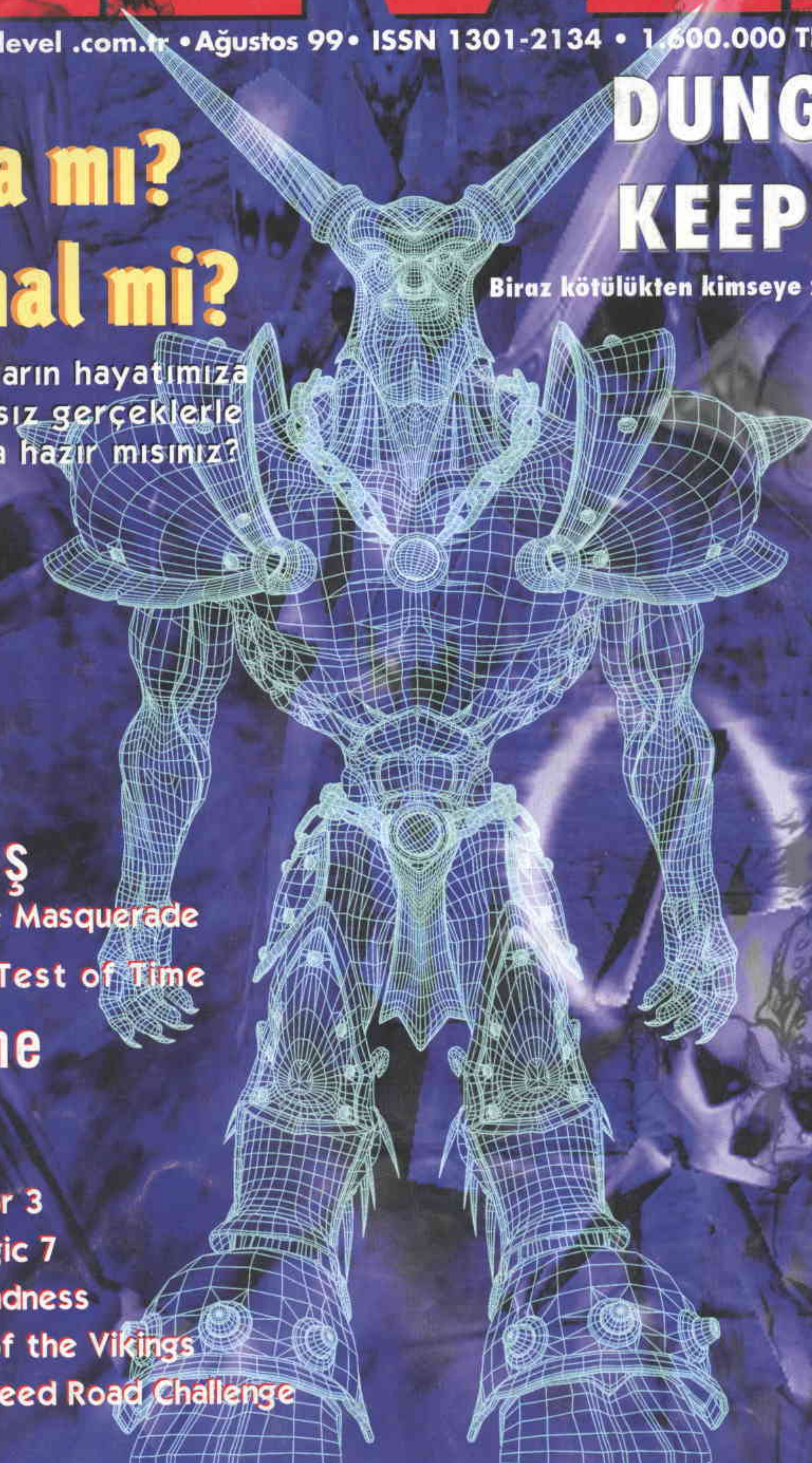
www.level .com.tr • Ağustos 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

DUNGEON KEEPER II

Biraz kötülükten kimseye zarar gelmez..

Kopya mı? Orijinal mi?

Kopya oyunların hayatımıza soktuğu tatsız gerçeklerle karşılaşmaya hazır mısınız?



İlk Bakış

Vampire The Masquerade

Civilization Test of Time

İnceleme

Descent 3

Expendable

Mech Warrior 3

Might & Magic 7

Midtown Madness

Saga: Rage of the Vikings

Need for Speed Road Challenge

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

Yazı İşleri M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu

Yazı İşleri Sekreterya Yeliz Aygül

Grafik Tasarım Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar

Halkla İlişkiler Müdürü Güler Okumuş

Reklam Koordinatörü Gönül Morgül

Reklam Müdürü Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik

Dağıtım Servisi Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438

Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi Serra Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro 4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Sabreden Editör...

Sonunda, en sonunda İstanbul denilen bu dehşet çukurundan bir haftalığına da olsa uzaklaşıyorum. Siz bu satırları okuduğunuz sırada ben Marmaris'in sakin koylarından birinde güneşin, denizin ve yazın diğer nimetlerinin keyfini çıkartıyor olacağım. En nihayetinde bu da bir tatil, her tatil gibi bunun da sonu gelecek ama daha gitmeme bir hafta varken tatilimin biteceğini düşünüp de keyfimi kaçırmak istemiyorum. O yüzden konuyu değiştiriyorum.

Bu ay bir iki şey canımı bayağı sıktı. Birincisi, Level'ın official chat kanalı olarak düşündüğümüz ve hayata geçirdiğimiz Level-Chip odası hakkındaki şikayetler. Odanın founder'ı olan Burak Hun aramızdan kendi isteğiyle ayrıldığından beri, Level-Chip odasının Level veya Chip dergileriyle uzaktan yakından alakası kalmamıştır. Orada chat yapan insanların Level'da yazar olduğunu söyleyip, insanlara küfür edip aşağıladıklarını duyduk. Tekrar ediyorum, Level-Chip odasının dergimizle bir alakası kalmamıştır ve siz bu yazıyı okuduğunuz sırada eğer ismi değiştirilmemiş ise, kapatılacaktır.

İkincisi, yoo daha dergiye başlamadan canınızı sıkacak iki olayı birden anlatmamalıyım. İkinci olaydan Posta Kutusunda bahsederim artık.

Neyse, bu keyifsiz meseleleri bir kenara bırakalım. Tam sürüm oyunlarımız tam sürat devam ediyor. Sizlerden aldığımız olumlu tepkiler, bu konudaki çalışmamızın ne kadar yerinde olduğunu gösteriyor. Gücümüz yettiği sürece sizlere tam sürüm oyun vermeye devam edeceğiz. Ama bazı okuyucularımız da tam sürüm oyun vermeyi kesmemizi istiyor. Şunu unutmayın ki, kırılmış ve eksik kopyaların bile 1.500.000 TL olduğu bir ülkede, kırılmamış, tamamen sağlam ve tam sürüm oyunları 1.600.000 TL'na, üstelik 100 sayfalık bir dergi ile beraber vermek "biraz" cesaret ister ve herkesin harcı değildir. Bir başka kısım okuyucularımız da, CD'li ve CD'siz olarak iki farklı Level versiyonunu piyasaya sürmemizi istiyor. Bunun da imkansız olduğunu söylemeliyim. Bir dergi hazırlanırken, sizin sandığınızdan çok daha zor ve karışık bir işlemler grubundan geçer. Derginin hazırlanışı sırasında geçtiği bütün aşamalar tamamen birbirine bağlı olduğundan, siz ne kadar hızlı ve hatasız çalışırsanız çalışın, mesela, dergi matbaaya gittikten sonra oluşan en ufak bir aksilik bile bütün planların altüst olmasına yolaçar. Ve eğer CD'li CD'siz olarak iki farklı Level hazırlayıp sizlere sunmaya kalkarsak, belki derginin hazırlanışında bir değişiklik olmaz, ama matbaa ve dağıtım işlemlerde en az iki kat karışıklık yaşanacaktır. Bunu da kesinlikle göze alamayız.

Bu aylık da huzurunuzdan çekilmeden önce bahsetmek istediğim son şey, kopya oyunlara karşı cephe alışımızı haksız bulanları, aslında ne kadar haklı olduğumuza ikna edeceğini düşündüğüm kopya oyunlarla ilgili yazımız. Eğer gerçekten bilinçli bir kullanıcı iseniz, veya öyle olmaya niyetiniz var ise, bu yazıyı tekrar tekrar okuyup kopya oyunların sizlere ucuza oyun sağlamak üzere canla başla çalışan minik, sevimli insanlar tarafından hazırlanmadığını, aksine çeşitli mafya ve terör örgütlerini besleyen sağlam bir ekonomik kaynak olduğunu anlayacaksınız. Niyetiniz yoksa bile lütfen bu yazımızı okuyun ve gelecek sayımıza Türkiye'de orijinal oyun dağıtımı ve geliştirilmesi üzerine ne gibi girişimlerde bulunulabileceği hakkındaki fikirlerinizi yollayın, ki konuyla ilgili insanlara sizlerin de düşüncelerini aktarabilelim.

Bu aylık da giriş yazımın sonuna geldiğime göre, artık yavaş yavaş bavulumu toplamaya başlayabilirim.

Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın, hoşçakalın.

Sinan Akkol

Vampire the Masquerade

Legacy of Kain'den bu yana vampirler ve onların karanlık dünyasını konu alan bir oyunun çıkmamış olması, kaderin bana oynadığı kötü oyunlardan birisi olsa gerek (şu sıralar kader beni oyun tahtasına çevirdi de..). Ama yakın zaman içinde, adı sanı duyulmamış yeni bir şirket olan Nihilistic'ten hepimizin içindeki kana susamış canavarı doyurabilecek kadar vampir kokan bir oyun gelecek. Vampire: The Masquerade'e buyurun.

White Wolf'un aynı isimli FRP dünyasından esinlenerek hazırlanan Masquerade (bu dünyada geçen bir başka oyun olan Werewolf: The Apocalypse de çok yakında geliyor) ortaçağ Avrupa'sında başlayıp günümüze kadar uzanan bir hikayeyi konu alıyor. 12. yüzyılda şövalye olan Christof'a Prag'ı vampirlerden kurtarma görevi verilir, ama oyunun ilk bölümlerinde kendisi de bir vampire dönüşür. Tek amacı, kendisini soylu bir şövalye iken karanlığın içine sürükleyen Vampir Lord'unu bulup intikam almak, ama bunu başarmak için 12. yüzyılda Prag'da başlayan karanlık yaşamını, 20. yüzyıl New York'una kadar sizin yönetmeniz gerekecek.



Tek başınıza başladığınız oyunda çok geçmeden vampirliğin iyi ve kötü yanlarıyla karşılaşıyorsunuz. Kana olan açlığınız sürekli olarak başınıza bela açıyor. Eğer önünüze çıkan herkesi öldürüp kanlarını içmeye başlarsanız, güvenlik güçleri ve daha kötüsü vampir avcılarıyla başınız derde giriyor. Eğer kendinize hakim olup kan ihtiyacınızı görmezden gelirseniz, Christof sapıtmaya ve yönetmesi daha zor bir karakter haline gelmeye başlıyor. Sizinle birlikte üç vampiri de yönetebiliyorsunuz, tabii onları masum sivil halk arasından "seçmek" ve vampir haline "dönüştürmek" için epey bir uğraşmanız gerekiyor.



Vampire: The Masquerade White Wolf'un karanlık dünyasını birebir yansıtıyor. Ülkemizde pek bilinmeyen White Wolf Role-playing kitapları, yurtdışında Advanced Dungeons & Dragons'dan sonra en çok okunan FRP kitapları arasında. Oyunun hikayesi karmaşık, ilgi çekici ve bir o kadar da sıradışı. Tabii Nihilistic'in yeni bir şirket olması, oyun hakkındaki görüşlerinizi kötümser hale getirmesin. Oyunu yapan isimler daha önce Lucasarts'da Dark Forces, Grim Fandango, idSoftware'de Quake ve Descent gibi oyunlarda çalışmışlar. Role Playing ve Action oyunlarının bütün iyi yönlerini, bir oyun gibi değil de, bir film gibi işleyen Vampire'da, Alone in the Dark veya Resident Evil gibi bir kamera açısı kullanılmış. Oynanışının rahatlığı açısından Diablo'ya benziyor, ama çok daha derin bir atmosfere sahip. Kullanılan üçüncü kişi kamera açısı, oyun ekranının büyük bir kısmını aynı anda görebilmenizi ve etrafınızda gelişen olayları kaçırmamanızı sağlıyor. Etrafı isterseniz kendi gözlerinizden de görebiliyorsunuz tabii, ama bu oyunun esası bu üçüncü kamera açıları üzerine kurulmuş.

Geçmişten Geleceğe

Oyunun ana teması sizi 12. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar sürükleyip hayatınızı mahveden vampir klanının liderinden intikam almanız üzerine kurulmuş. RPG'lerden alıştığımız üzere kendi karakterinizi ve yanınızdaki diğer





karakterleri yöneterek karşınıza çıkacak sorunları atlatıp zaman içinde gelişmelerini sağlamaya çalışacağız. Karakter yönetiminde kullanılan menü sistemi şimdiye kadar bir RPG'de gördüklerimizin arasında en rahat kullanıma sahip olanı. Ekranın üst kısmını kaplayan basit görünüşlü menüyü kurcalamaya başladığınızda daha karışık, ama daha detaylı bilgi veren menüler göreceksiniz. Sağlığınız, kabiliyetleriniz, kan miktarınız ve bir RPG'de görmeye alıştığınız diğer özellikler tek bir ekranda, sayı kalabalığı veya menüler arasında boğulmanıza sebep olmadan görülebiliyor.

Vampire: The Masquerade'de kan çok önemli bir rol oynuyor (Vampir temalı bir oyundan başka ne beklenebilir ki?). Oyunun en can alıcı noktalarından birisi de Christof'un vücudundaki kan miktarını artırmak için kurbanlarına kondurduğu "Ölüm Öpücüğü" (İngilizce adı Embrace ama bir vampirin kurbanlarına "sarılması" biraz komik kaçıyor). Belli zaman aralıklarında kan içmezse, Christof yavaş yavaş delirmeye başlıyor ve kontrolü zorlaşıyor. Ama her önünüze çıkanı da ısıramıyorsunuz, hikayenin akışına göre yanınıza aldığınız "karakterleri" ısırdığınız zaman, oyunun atmosferini büyük ölçüde artıran ara sahnelerle karşılaşıyorsunuz. Bu ara sahneler çok yoğun duygu taşıyan konuşma ve yazılardan oluşturulmuş ve çoğu oyunda olduğu gibi sadece bölüm aralarında çıkıp "Hey hey sen bölüm geçtın, bravo" şeklinde değil, konuyu tamamlayan ve bir sonraki adımınız hakkında ipucu veren demolar.

Vampire hakkındaki herşey inanılamayacak kadar güzel görünüyor. Her ne kadar White Wolf'un fantastik dünyasından esinlenerek hazırlanmış olsa da, iki farklı zaman diliminde geçmesi nedeniyle kullandığınız silahlar, bulunduğunuz mekanlar ve karşılaştığınız insanlar arasında öyle farklılıklar var ki, bir oyun parasına iki oyun aldığınızı zannedebilirsiniz. 12. yüzyıl Prag'ında başlayıp günümüz Londra ve New York'unda devam eden Vampıre'da, üç şehir de orijinallerine birebir sadık kalınarak hazırlanmış. Her iki zaman dilimine ayrılmış durumda toplam 120 bölümden oluşan Vampire: The Masquerade, şimdiye kadar oynadığımız en uzun oyunlardan birisi olacak. Hiçbir yerde takılmadan, elinizde tam çözümle oynasanız dahi oyunu başından sonuna kadar 200 küsur saatte bitirebileceksiniz (Baldur's Gate gibi uzun bir oyunun bile 100 saatte bittiğini hatırlatırım).





Yaşayan Dünyalar

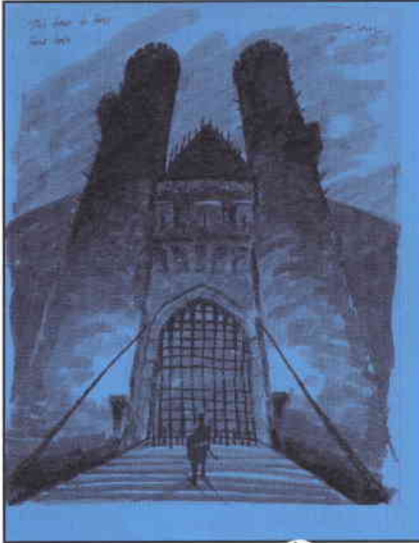
Hikayenin geçtiği üç şehirde de zamanına uygun olarak kullandığınız aletler değişiyor. Mesela modern New York'ta cep telefonu, bilgisayarlar gibi teknolojinin nımetlerinden faydalanabiliyorsunuz. Karşılaştığınız birçok insandan ve kaynaktan bilgi toplarken, bir yandan da kanlarını içecek kurbanlar arayacaksınız. Bütün kurbanlarınızı öldürmek zorunda da değilsiniz, yeterince kan çekerek sizin yanınıza katılmalarını da sağlayabilirsiniz. Vampire'ı isterseniz bir Action oyunu, isterseniz katıksız bir RPG gibi oynayabiliyorsunuz. Ama sapıtıp da önünüze çıkan herkesi öldürmeye başlarsanız, New York Polis Departmanı cesetleri bulacak, ortada normal olmayan birşeylerin döndüğünü anlayıp peşinize düşecektir. Yani kanlı işlerinizi olabildiğince "saman altından" yürütmeniz, sağlığınız açısından iyi olacaktır. Gittiğiniz her yerde, girdiğiniz her yeni mekanda hareket olacak. İşsiz güçsüz insanlar sokaklarda ısırılmayı beklerken, arka sokak çetelerinin pis işlerini yürüttüğünü görebilecek ve isterseniz onlara bulaşabileceksiniz.

Dükkanlarda gezinip yeni silahlar al-











mak da oyunun önemli yönlerinden. Bir kere satın aldığınız silahı Christof'un Inventory'sine koyarak istediğiniz zaman kullanıma geçirebiliyorsunuz. Bütün hikaye Christof'un etrafında geliştiğinden, onu korumak ve hayatta tutmak zorundasınız. Ama öldüğü zaman oyun hemen bitmiyor, yanınızdaki diğer karakterler gerekli büyüleri bulabilirlerse onu yeniden hayata döndürebiliyorlar.

Vampire çok geniş bir oyun. Birçok görev, alt görev, sinematik ara sahneler istediğiniz gibi oynayabilmeniz sayesinde daha önce görülmemiş boyutlarda olacak. Sadece grafiklerine bakıp oyuna aşık olmamak mümkün değil. Karakterlerin arasındaki diyaloglar, ara sahnelerin anlatımı ve genel görünüşü de eklenince Vampire'ın son zamanlarda görme şansına sahip olduğum en atmosferik oyunlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Profesyonel bir diyalog yazarı tarafından yazılan diyaloglar, ses efektleri, kanın yerinde kullanımı ve müzikler Vampire'ı bir bilgisayar oyunundan ziyade, sinema filmi haline getiriyor. Oyunun yapımında profesyonel aktörler çalışmış. Sadece Christof ve kader arkadaşlarının seslendirmelerinde değil, karakter animasyonlarının Motion Capture tekniği ile hayata geçirilmesinde de yardımcı olmuşlar. White Wolf kitaplarının özü hikayeye çok iyi aktarılmış. Eğer bir şekilde kitapları okuma şansınız olduysa, Vampire: The Masquerade'e bayılacaksınız. **L**



White Wolf Nedir?

White Wolf dünyasının hikayesi, zamanın başlangıcından start alır. Kardeşini öldürdüğü için sonsuza kadar yaşamakla lanetlenen ve ilk vampir olan Cain, yanlızlığın acısına dayanamayıp kendisi gibi üç tane vampir yaratır. Bu üç "nefer", Cain'den habersiz olarak 13 tane daha vampir yaratırlar. Uzun süren iç çekişmeler ve savaşlardan sonra, vampirlerin birliği dağılır ve 13 farklı vampir klanı oluşur. White Wolf kitaplarında ve RPG oyunlarında her klanın kabiliyet ve özellikleri, inandıkları sosyal kurallara ve etiklere göre farklılık gösterir, bu da aralarında sık sık anlaşmazlıklar çıkmasına neden olur. Bu ölüm meleklerine verilen karanlık güçler o kadar kuvvetlidir ki, iki klanın arasında çıkacak top yekun bir savaş, bütün bir ülkenin ölüme ve kaosa sürüklenmesine yetecek şiddette olacaktır. Bu nedenle, klanlar arasındaki savaş içten içe ve entrikalarla dolu bir ortamda sürdürülür ve ölümlü insanların bu olanlardan hiçbir zaman haberi olmaz. White Wolf kitapları, tıpkı Anne Rice'ın Vampire Chronicles serilerinde olduğu gibi, vampirlerin karanlık dünyasını daha gerçekçi, duygusal ve daha "insancıl" bir şekilde yansıtır.

Özellikler:

- 200 saatten fazla oyun süresi
- 600 yıllık bir zaman dilim kaplıyor
- Detayları yüksek tutabilen birb grafik motoru
- Vampirlerin dünyasını gerçekçi olarak yansıtıyor
- Write Wolf FRP'lerini konu alan ilk oyun

NİHİLİSTİK Beklenen Çıkış Tarihi: 2000 Baharı Türü: FRP Sistem: PC

Civilization II the of Time

Sid Meier'in Level okuru olduğunu ve Cem Şancı'nın yazılarını takip ettiğinden emin değilim ama Microprose'da, Civilization ile ilgilenen ekibin Level okuduğunu artık kesinlikle biliyorum... Yıllardır her ortamda dile getirdiğim, Civilization'un tek bir dünyanın kolonizasyonu ile sınırlı kalmaması, oyuncunun yeni gezegenlere açılıp aynı anda pek çok koloniye sahip olabilmesi gerektiği fikrim sanırım yerini bulmuş..



Civilization II piyasaya çıkalı 2 seneyi geçti. Üç boyutlu birim tasarımı ve yeni kural sistemleri ile birinci oyundan sonra bir hayli ilgi görmüştü. Hatta, "bir hayli" ifadesini biraz açmak gerekirse, 2 milyondan biraz fazla demek daha doğru olur. Ardından çıkan fantastic world ve bilim kurgu dünyası senaryoları da, en az oyunun kendisi kadar ilginç ve sürükleyici idi... Ancak her defasında uykularımı kaçıran aynı şey oluyordu. Oyun sadece bir gezegenin üzerinde sürüyor, sonlara doğru uzaya açılmaya imkan verse de bu durum sadece sembolik bir uzay gemisi inşaatından öteye gidemiyordu. Oysa, el emeğim göz nurum ile büyüttüğüm ırkımın, uzaya açılıp başka gezegenlere yayılmasını, yeni ırklarla karşılaşıp, savaş, barış, ticaret, aşk meşk yapmasını istiyordum...





Birileri Beni Duymuş!

Birilerinin beni ve benim gibi düşünen pek çok oyuncuyu duyduğu ve bu talebe karşılık verneye karar verdiği anlaşılıyor çünkü Civilization 2: Test of Time tam anlamıyla olmasa da, arzularımı tatmin edecek bir yapım gibi görünüyor.

Tamamlanmasına az kalan Test of Time, mevcut Civ 2 için bir görev paketi değil, tamamen yeni bir oyun... Civ2 için bu güne kadar çıkmış olan görev paketlerini, yani fantastik dünyalarla, bilim kurgu dünyalarını da birleştiren oyun sırasında, oyuncu fantastik dünyalarla iletişime geçebilecek veya alienler tarafından tehdit edilen gezegenlerde kolonileşmeye devam edecek. Ancak bu dünyalar, oyun içinde birer görev veya senaryo olmayacak. Aynı eskiden olduğu gibi dünya üzerinde medeniyetini geliştiren oyuncu uzay gemisini inşaa edip Alpha Centauri'ye doğru yola çıkacak ama oyun burda bitmeyecek ve hem yeni gezegeni hem eski gezegeni aynı anda, ayrı haritalarda yönetemeye devam edecek... Haritalar arasında yolculuk edebilen birimler olacak böylece, savaş anında stratejinizi etkileyecek unsurlar arasında hem sizin hem de rakibinizin diğer gezegenlerdeki durumu da söz sahibi olacak.

Yeni özelikler?

Test of Time' da orjinal Civ2 de bulunmayan başka pek çok özellik bulunacak. Orjinali çok beğenenlerin multiplayer oynamak istediklerinde karşılarına çıkan engellerin kaldırıldığı ve Test of Time'a çok geniş bir multiplayer özelliği eklendiği göze çarpmakta.

Bu kadarla da kalmıyor, Alpha Centauri de bile olmayan animasyonlu birimler bu versiyona eklenerek Call to Power'dan eksik bir yanın kalmaması da sağlanacak gibi görünüyor. Artık, ordularımız düşmanın üzerine kafa atar gibi bir ileri çıkıp bir geri gelmektense, gerçekten ateş açacak, yaralayacak, öldürecek, yaralanacak ve ölecekler. Harita üzerinde hareket ederken, satranç taşları gibi hareketsizce kaymak yerine,













adım adım yürüyecekler, dalgalarla boğuşarak ilerleyecekler, kısacası hareket ve animasyonla oyuna ayrıca zevk katacaklar. Peki animasyonu yapılan öğeler sadece birimler mi olacak? Hayır, oyunun üzerinde geçtiği harita da olabildiğince hareketlendirilecek. Artık denizlerin üzerinde zıplayan balıklar, uçan kuşlar görülebilecek. Denizler dalgalı, kara rüzgarlı olacak. Şehir ekranında, çalışan mutlu mutsuz insanlar gözlenecek. Şehirlerdeki yapıların haritaya ve oyuna etkileri görsel olarak izlenebilecek. Yani, yeni animasyon sistemi herşeye renk ve boyut katacak.

Güzel anlattın da, ben bilgisayarımı daha yeni aldım. Nedir bu Civilization denen şey?

Hayatlarında hiç Civilaziton oynamamış insanlara acımak gerektiğini düşünüyorum. Ama bu onlara yardım da etmeyeceğimiz anlamına gelmemeli. Civilization konsepti, basit olarak bir ırkı tarihin ilk çağlarından itibaren ele alıp medenileştirmek ve tüm rakip ırkları geçerek dünyanın veya uzayın hakimi yapabilmek yarışını konu almaktadır. İlk Civ oyununun piyasaya çıktığı 90'lı yılların başında henüz evlerdeki oyun makinaları Amiga ve C64'lerden oluşuyordu. Tanıdığım pek çok insan gibi beni de emektar C64'ü bırakıp PC almaya iten şey bu devrimsel nitelikli, tanrıcılık oyunu, Civilization'dı... Civ 1'de harita da birimler de iki boyutluydu. Tam anlamıyla bir masa oyununa benzeyen Civ 1'de renklerinizi yansıtan kare bir kartın üzerinde tank top, asker, gemi veya başka bir ünitenin resmi bulunuyordu ve kucuk kartları haritanin orasına burasına dağıtarak dünyayı ele geçirmeye çalışıyordunuz. Ama oynanış bu kadar basit değildi elbette... Hala diplomasiye, birimlerin özelliklerine, ticarete, savaşa, casusluğa ve bilimsel gelişmelere dikkat etmek ve planlı bir oyun geliştirmek zorundaydınız.

Bir kaç sene sonra Civ2 piyasaya çıktığında, oyun yapısında devrimsel bir değişiklik göze çarpmıyordu ama artık alışmak için Windows ortamı isteyen oyunda 3 boyutlu birimler kullanılmaya başlanmıştı. Gerçi 3 boyutlu diyoruz ama bunlar gerçekte iki boyutlu olup, elle çizilmiş ve 3 boyutluymuş hissi uyandıran bitmaplardi sadece...Hatta benim gibi biraz meraklı olanlar oyunun harddiske kopyalanan askeri birim grafiklerinin dosyasını bulup birimler üze oynama yapabiliyorlardı. Örneğin helikopterin icadından sonra, Civ 2 sadece iki pervaneli transport helikopterlerin grafiklerini kullanıyordu. Yani helikopterlerle bir saldırı operasyonu düzenlediğinizde ekranda, savaşan transportlar görüyordunuz ki bu oldukça komikti. Bu durumdan sıkılmaya başladığımda oyun dizini içindeki söz konusu .bmp dosyalarını bulup, o nakliye helikopterlerinin resmini Paintbrush yardımıyla Apache helikopterlerine çevirmiştim. Artık uçak gemilerimden kalkıp düşman şehirlerini vuran apachelerim vardı...))

İlk Civ'den beri konseptini hiç değiştirmeyen oyun özellikle 1999 içinde inanılmaz bir versiyon enflasyonu yaşadı. Oyunun babası, yaratıcısı Sid Meier, Microprose'dan ayrılıp, EA ile Alpha Centauri'yi çıkardı. Activision fiması hala anlayamadığım bir anlaşmaya dayanarak, Civilization: Call to Power isimli bir versiyon sürdü piyasaya, bu sırada Sid'in Civ 2'si için, neredeyse yeni birer oyun gibi, piyasada iki yeni görev diski dolaşıyordu (fantazi ve bilimkurgu dünyaları..) ve ardından da Microprose Test of Time'ı çıkaracağını duyurdu. Civilization hayranları-ı kudurarak ölmeleri için yeterli bu haberler zaman geçtikçe ve ü-er gelmeye başladıkça, Civ için lı bir çekişmenin, bir rekabetin doğduğunu işaret ediyordu. Menfaatçi bir yaklaşımla, daha iyi yeni Civ ler oynamamı sağladığı için, Civ'in, Sid Meier'in tekelinden çıkmasını çok olumlu bulduğumu da belitmeliyim... Şimdi tek merak ettiğim Test of Time'ın yıllardır özlemini çektiğimiz aynı anda birden fazla gezegene yayılıp kolonileştirebilme arzumuzu ne kadar tatmin edebileceği. Heyecanla bekliyoruz... L



Özellikler:

- İki yeni dünyada, fantastik ve bilimkurgu mekanlarında aynı anda oynayabilme imkanı
- Multiplayer seçenekleri
- Tamamen yenilenmiş grafiksistemi
- Animasyonlu birimler, binalar, şehirler
- Harikalar arasında bağımsız yolculuk edebilen özel birimler ve haritalar arasında birim transferini sağlayan özel binalar

MİCROPROSE *Beklenen Çıkış Tarihi:* Eylül 1999 *Türü:* Strateji *Sistem:* PC

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Alone in the Dark 4

Hatırlarım, bir kaç yıl önceydi, dört kişi bir bilgisayarın başında toplanmış, ışıkları söndürmüş, hoparlörleri açmış, en ufak bir kapı gıcırtısında, küçük bir ışık oyununda oturduğumuz yerden sıçramak üzere koşullanmıştık. Biz manyak mıydık ? Hayır değildik (Evet diyen, sen gel bakiim şöyle) . Ama oyun öyleydi ve biz adventure mı yoksa action mu oynadığımızı anlayamamış, hatta korkudan konu üzerinde yeteri kadar düşünmenin gereği olmadığına karar vermiştik.

Aradan onca zaman geçti, biz büyüdük, korkmayız dedik ama teknoloji "Ben de büyüdüm, direnmeyin, yine ödünüzü koparacam !" çığlıklarıyla düştü peşimize... Yeni Alone in the Dark'ın screenshotları da bu iddiamı doğrular nitelikte. Yapımcılar bile "Asıl amacınız nedir ?" sorusuna "Herkesin karanlığı yüreğinde hissetmesini sağlamak." diye yanıt veriyorlar. Asıl manyağın kim olduğu belli.







Oyunun konusu hakkında fazla şey söylemiyorlar (sürprizi kaçarmış!) ama adına uygun olarak baş karakterin kapkaranlık odalara elde meşale koşturacağını biliyoruz. Eski AiD'ler gibi bulmacalara da yer verilmiş, ancak bunların bazıları hiç de eski alışıldık bulmacalar gibi olmayacak. Üstelik senaryoya bağlı olarak, kişiler arasındaki etkileşim oyun süresince gerçek hayatta olduğu gibi değişecek.

Yapımcı ekibin adı ise Darkworks (nasıl,tam ekibini bulmuşlar değil mi?). Avrupa genelinde yapılan bir seçme sonucu işi almışlar. İlk görüntülerden sonra çocuklara güvenimiz tam. Biz korkmaktan, onlar korkutmaktan bıkmadıkça bu sevda bitmez !

Dark Ages

Nexon firması yeni on-line RPG'sini 2 Ağustos'ta oyunseverlerin hizmetine açıyor. H.P. Lovecraft'ın Dreamlands adlı romanından ilham alınarak tasarlanmış Dark Ages, kelt kültürünü, peri efsanelerini ve doğa güçlerini konu alıyor. Tuatha de danaan adlı perilerin ataları olan ırk, dünyaya büyüyü getirir ve ardından diğer ırklar tarafından yer altına sürülürler. Şimdi onlar karanlık güçlerin tehdidi altındadırlar.

Tabii bu yalnızca arka plan, oyunda esass olan karakterler arasındaki etkileşim. Oyun sırasında diğer oyuncularla takas yapabilir (tüm Sserver'lar birbirine bağlı ve bu sayede oyundaki tüm karakterlerle kesintisiz iletişim kurmanız mevcut), özelliklerinizi ve eşyalarınızı geliştirebilir, büyüye el atabilir, ya da kılıç elde yaratıklar üzerine koşturabilirsiniz (binin üzerinde yaratık ve yüzün üzerinde yapay zeka, davranış tarzı filan). Oyun, CD'de, demo halinde ya da Download edilerek alınıp oynanabilecekmiş (Download'ın 50-100MB olduğunu hatırlatmakta yarar var.) Nexon, 2 Ağustos'ta şenliği başlatıyor.





Ancak 1 Ağustos'ta başvurmuş arkadaşlar 25% indirimden yararlanabiliyorlar. Dahası sistem gereksinimleri o kadar yüksek değil, P-90 ve 16 RAM iş görüyor. Bağlantınız sağlam olsun, yeter.

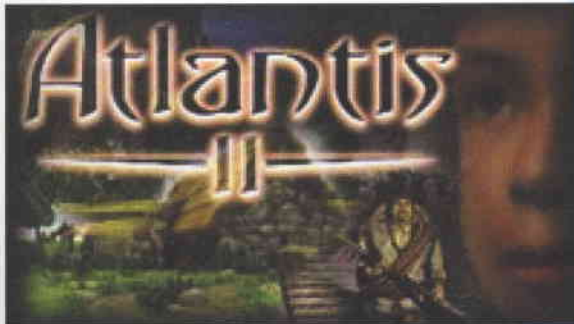
Cryo'dan sonbahar atakları

Şu sıralar Chronicles of the Black Moon (Bu ne demo! Bu ne müzik!) ile gönüllerimizi fethetmiş bulunan Cryo, bu yıl daha işinin bitmediğini, Aralık 99'a kadar bizleri dolu tutmaya devam edeceğini belli ediyor. Cryo'nun ilk adventure bombası "Aztec" Ekim'de geliyor. Egzotik mekanlara ilginiz varsa Atlantis ile bir hayli meşgul olmuşsunuzdur muhakkak (efendim az sabredin, Atlantis konusuna da az ileride değinicem.). Bu sefer biletiniz Güney Amerika'ya; tarih ise 1517. Aztek İmparatorluğu'nun en önemli şehri olan Tenochtitlan'da Axacatl adlı bir genci yönetiyorsunuz. İmparator Motecuzoma'nın lanetinin neden olduğu ölümleri araştırırken bir dolu bulmacayı çözmek, bu arada da postu deldirmemek zorundasınız. Merak etmeyin, Cryo'dakiler bulmacaları çözerken zorlanmamanız için oyuna Aztek Uygarlığının tarihiyle ilgili bir arabirim eklemeyi de ihmal etmemişler. Üstelik bu işi yaparken de Eric Taladoire (bu bey Fransız) ve Leonarda Lopez Lujan (bu bey de Meksikalı, çekirdekten yetişme yani.) adlı arkeoloji profesörü iki zatla birlikte çalışmışlar. Dedik ya, her şey sizin daha fazla tad alabilmeniz için.

İkinci haberimiz H.G.Wells hayranlarına yönelik. Hayır, o bir bilgisayar programcısı değil, H.G. Wells "zaman makinesi" romanının (evet, ilk ve orjinal zaman makinesi romanı !) yazarı. Bilin bakalım oyunun adı ne ? "Geleceğe dönüş" diyen çıksın, diğerleriyle derse devam edicez. Nerde kalmıştık, oyunumuzun kahramanı romanı okuyanların yakından tanıdığı "zaman gezmeni". Bu kişilik, olayı abartıp bir kaç bin yıl ileriye filan gidiyor, Dünya'yı tuhaf yaratıklarla kaplı buluyordu. En sonunda işin iyice tadını kaçırıp bir kaç yüz bin yılcık geleceğe doğru şöyle bir (!) uzanıyordu ve Dünya'yı bu kez bomboş görüyordu. Ancak bizim bilmediğimiz (ve muhtemelen H.G. Wells'in bile romanı yazarken bilmediği) şu ki, Chronos'un, zamanın efendisinin kanunlarına karşı geldiğiniz ve bu nedenle zaman kaymalarına neden olduğunuz. Artık geleceği ve geçmişi olmayan bir dünyadasınız. Bakalım kırdığınız vazoyu tekrar yapıştırabilecek misiniz ?







Bol bol bulmaca, zamanın helezonları ve kahramanıza ait üç yaş dönemi (gençlik, orta yaş ve ihtiyarlık). Tüm bunları size sunan Time Machine, Kasım ayında adventure-action açlığımızı dindireceğe benzer.

Veeeeee.........

İşte huzurlarınızda Atlantis'in kaderini değiştirecek ikinci oyun : Atlantis II. İlk oyunun kahramanı Seth'i hatırlarsınız. Seth artık bu işlerden elini eteğini çekti ve macera peşinde koşma tutkusunu oğluna devretti. Siz de onun oğluyla birlikte bir o yana (İrlanda gibi), bir bu yana (1043 Çin'i gibi) savrulacak, çözülecek bol bol da bulmacayla karşılaşacaksınız (dikkat ettim de şu üç oyunda da bulmacalar ağırlıkta. Fransızlar'ın bunca bulmacayı nasıl ürettiklerini merak etmedim de değil. Ayın bulmacası : Fransızlar bu kadar bulmacayı nasıl üretiyor ?!). Çok gezen çok bilirmiş derler; büyücüler, simyacılar, ejderhalar, prensesler, kayıp krallıklar yolunuza çıkacak olanlardan sadece birkaçı.

Dahası ?

Dahası Kasıma....

Force 21

İş bilenin, kılıç kuşananın demiş atalarımız. Bu kez hem işi bilen, hem de kılıcı kuşanan aynı kişi. Şöyle ki : Force 21 adlı 3D savaş stratejisinin yapımcısı John Farnsworth adlı bey Amerikan ordusunda üç yıl dirsek çürütmüş. Bu nedenle Force 21, diğer real-time stratejiler arasından gerçekçiliğiyle sıyrılacağa benziyor (en azından konusunun gerçek dışı kalmasını dileyelim. Çin Kazakistan'ı işgal ediyor, ümidi kalmayan Rusya ise ABD'den duruma müdahale etmesini istiyor da !). Force 21, kendinizi bir oyuncu değil, "gerçek" bir ordu komutanı gibi görmenizi sağlamak üzere tasarlanmış. Elinizdeki sınırlı kuvvetleri en iyi şekilde koordine ederek minimum kayıpla amacınıza nasıl ulaşabileceğiniz, birliklerinizi doğrudan hedefe yönlendirmeden önce yolun güvenli olmayan bölümlerini nasıl gözden geçireceğiniz, yoldaki mayınları nasıl temizleyeceğiniz, hava destek kuvvetlerini ne zaman harekete geçireceğiniz gibi bir kumandanı uzun süre uğraştıracak konularda bir hayli kafa patlatmanız gerekecek. 16'nın üzerinde tank, helikopter ve bilimum zırhlı araca komuta edebileceğiniz oyunda birliklerin dizilimi, ateş açma emri, hatta helikopterlerin uçuş yüksekliği bile sizin denetiminizde. Ayrıca Deathmatch ve Cooperative Mission seçenekleri de mevcut (siz arkadaşınızla geçidi korumaya çalışırken bir bakmışsınız, diğer iki kişi de orayı ele geçirmek için hücuma geçmiş.). Korkmayın, fazla beklemenize gerek kalmayacak : Piyasaya çıkış tarihi Ağustos'99, alıştığımız şu aksilik(!)ler olmazsa tabii.





Sid Meier's Antietam!

Sid Baba hakkında artık tek söze gerek yok, neye elini atsa "Hımmm, lezzetli olmuş." deniyor zaten, hatta henüz piyasaya sürülmemiş olsa bile! Bilindiği üzere Sid Meier'in son oyunu, yine Firaxis tarafından fırına verilmeye hazırlanıyor. Meier'in 1997 tarihli iç savaş stratejisi Gettysburg büyük ilgi görünce (resmi rakamlar 200.000 dolayında) ve ek görevler için baskılar gelmeye başlayınca Sid ve Jeff beyler hayranları ödüllendirmeye karar vermişler. Yeni üniteler, senaryolar ve haritalar içeren Antietam!, Gettysburg ile aynı motoru kullanıyor, ancak oynayabilmeniz için Gettysburg'e sahip olmanız gerekmiyor. Yani aslında bir Expansion değil, "yeni" bir oyun olma durumu söz konusu. Firaxis yetkilileri, ileride de iç savaş stratejilerine yönelik projeleri olduğunu, ancak Napolyon tutkunu oyunseverleri de ihmal etmemeye çalışacaklarını söylüyor. Hal böyleyken "Sid niye böyle ufak tefek işlerle uğraşıyo, gitsin bize Civilization gibi efendi gibi bi oyun yapsın, öyle gelsin! " diyenler varsa, onların da hoşuna gidecek haberler var: Meier Sweep of Time üçlemesinin sonuncusu üzerinde uzun zamandır çalışıyormuş. Asıl büyük patlama o zaman olacak, ama n'olacak diye sormayın, çünkü Firaxis ve Meier bu konuda sır veriyor, ser vermiyor. Beklemek, görmek.





NOX

Blizzard işe yine el attı ya, Diablo 2 geliyor ya, gelince meydanı boş bulmasın diye rakipler de uğraşıp duruyor. Yalnız bu seferki oldukça zorlu olacağa benzer. Westwood'un Nox'u benzer bir arabirimde üç farklı karakter ve buna bağlı üç farklı Campaign seçeneği sunuyor : Warrior, yani bildiğimiz savaşçı, Conjurer (doğa güçlerinin ve hayvanların üstadı) ve Wizard (savaş büyüleri ve tuzaklar). Nox, Hecubah adlı bir büyücü kraliçenin ülkesi ve amacınız onu ve kontrolü altındaki Undead ordularını durdurmak.

Birden çok oyuncuya izin veren oyunda tek kişi olarak gelişip sonra diğer oyuncularla birlikte (ya da diğer oyunculara karşı) mücadeleyi sürdürebilirsiniz. Ayrıca yine birden çok oyuncu için Capture the Flag Modu da mevcut.

100'den fazla büyü ve silah, ileri düzeyde grafikler ve gelişmiş Multiplayer desteği.... Bakalım Diablo 2 mi Nox'un rüyalarına girecek yoksa Nox mu Diablo'nun?







Siz hala annenizin X-Wing'ini mi kullanıyorsunuz ?

Phantom Menace'e sinemada gidicez di mi? Önceden alıp CD'de DVD'de filan izlemiyorsunuz herhalde! Hişşşt sen, hayır kırmızı tişörtlü, sen izlemişsin galiba, nerden biliyosun Naboo Starfighter'in ne olduğunu ? Ne? Klibinde mi gördün? İyi tamam bu kez affedildin. Doğru bildiniz arkadaşlar, Lucas Amca'dan müjde var. Rogue Squadron oynarken şu Phantom Menace'de asilerin kullandığı gereçlere binme hakkınız var artık. Resmi adı "Rogue Squadron Update 1.2" olan 2 MB'lık yeni eklentide özel bir görevi bitirdikten sonra Naboo Starfighter'ınızı tepe tepe kullanabilirsiniz. Eklentinin ayrıca Voodoo 3 ve Banshee gibi 3D hızlandırıcılar için de bazı yamalar içerdiği aldığımız haberler arasında.



SHOGUN

Çekirgeler buraya toplanın, 16. Yüzyıl Japonya'sına doğru gidip gelicez. Yapımcı ekip Creative Assembly. Siz onları FIFA'dan tanırsınız, FIFA nire, Japonya nire ? Neyse, sözün özü siz bu 3D stratejide sengoku jidai döneminde bir daimyo olacaksınız. Ücretsiz Japonca dersleri bölüm 1 : Sengoku Jidai demek, 16.yy Japon iç savaşı demek (kelime anlamı, ülkenin savaş çağı). Ders 2:Daimyo demek, belli sınırlar içinde hüküm süren, imparatora bağlı lord demek. Tabii imparator güçten düşünce ortalık istedği gibi at oynatan daimyo'lara kalmış. Sizin amacınız da her daimyo gibi Shogun mertebesine yükselip Japon birliğini sağlayabilmek. Japon birliği demişken, tek tehlikenin içeride olduğunu sanmayın. 1542 yılında Hıristiyanlığı yaymak için Japonya'ya ayak basan Portekizliler ve ticaret için taa nerelerden kalkıp gelmiş Hollandalılar da çevredeler. Bu yabancılarla iyi ilişkiler kurup kurmamak sizin elinizde. Uygulayacağınız dış siyasetin oyunun kaderini tamamen değiştirebileceğini unutmayın. Eğer Hıristiyanlığı kabul ederseniz erkenden barut ve ateşli silah üretimine geçebiliyor ya da elçi olarak çok etkili konuşan rahiplere sahip olabiliyorsunuz. Yok babadan kalma Budist geleneğine devam etmek isterseniz fanatik dövüşçü keşişler ya da iyi birer diplomat ve casus olan geyşaları kontrolünüz altına alıyorsunuz.



Oyun esnasında hem savaş konseyinizi toplayıp danışmanlarınızla planlar yapabilir, hem de strateji ekranına geri dönüp hücum emri verebilirsiniz (ya da bir ninjayı rakip Daimyo'ya suikast düzenlemesi için gönderebilirsiniz.).

Politik zeka ve askeri gücün iyice harmanlandığı bir oyun geliyor.. Haydi çekirgelerim göreyim sizi, bak hala duruyo, kieeiiiiii!!!!



Z2

Z'ye de kardeş geliyor. Bitmap Brothers uzun bir aradan sonra Z2 için kolları sıvamış. Dedik ya artık millet profosyonellerle çalışmaya başladı. Bitmap Brothers da Z2'nin öykülerini yazması için gerçek bir yazarla anlaşmış. Yapımcılar Z de önemli bir hata yaptıklarını, oyunu çıkış tarihinden çok önce duyurduklarını, bu kez aynı hatayı tekrarlamayacaklarını belirtiyorlar. Her şey hazır olmadan önce oyun hakkında hemen her şeyin saklı tutulacağı anlamına geliyor bu da. Ancak kesinliğe kavuşmuş bilgiler de var. Örneğin yapımcılar oyunun fare ile oynanması gerektiği ve bu yüzden Z'nin aksine Playstation desteğinin olmayacağı konusunda hemfikirler. Çıkış tarihi konusunda da söyledikleri tek şey : "Siz merak etmeyin, biz hazır olunca geliriz!"



The Real Never Ending Story

Küçüklüğümün ve sonrasının en önemli kitaplarından biriydi "Bitmeyen Öykü". Bastian Baltazar Bucs'un Fantasia'ya yaptığı yolculuğu ve "hiçlik"e karşı mücadelesini anlatıyordu. Kitabın Almanya'da İncil'den fazla okuyucusu olduğunu söylemem sizi bir fikir sahibi yapar herhalde.

Filme de uyarlanmış olan Bitmeyen Öykü, Discreet Monsters adlı ekip tarafından 3D action-adventure olarak hazırlanıyor. Yapımcılar, filmi kopyalamadıklarını, kitaptaki ortamı ve karakterlerin bir kısmını oyuna aktarıp "tanıdık" bir ortam yarattıklarını söylüyorlar. Amacınızda ise bir değişiklik yok : Fantasia'yı baştan sona saran hiçlik ile başa çıkmaya çalışacaksınız.





Oyundaki karakterlerle iletişiminiz uzun metinler yerine duygularınızı ifade eden kısa bir diyalog sistemiyle sağlanmış. Bunun hem oyundan kopmamak üzerinde büyük etkisi var, hem de bazı savaşlar başlamadan konuşa konuşa meseleyi çözümleyebilmeniz üzerinde....

Oyun biraz role-playing öğesi taşımıyor da değil. Sabit bir başlangıç ve bitişe sahip olmasına rağmen pek çok ara görev eklenerek oyuncuya özgürlük sağlanmış. Yapımcılar, yaratıkları ve orman, zindan, köy gibi mekanları tasarlarken kendilerine özgü bir engine kullanmışlar. Özgün olsun, çamurdan... olmasın!

Yapımcı firma çıkış tarihini Aralık olarak belirlemiş, Almanya'da tabii... Bizde az sonra !



Pool of Radiance II

Bilgisayar aleminin uzun zamandır cevaplandırılamayan sorusu "Nerde o eski SSI FRP'leri ? "nihayet bir cevap buluyor. SSI, bizi yıllar öncesine, Pool of Radience'a geri götürüyor, ama bu kez 3D grafikler ve teknolojinin tüm diğer numaralarıyla birlikte. Oyuna Pool of Radience'a başladığınız yerden, New Phlan'dan başlıyorsunuz, ama kısa zamanda olaylar sizi Myth Drannor'a sürüklüyor, daha doğrusu bir zamanlar elflerin krallığı Myth Drannor olan yere... PoR2'de tek tanıdık olan mekan değil, karakter yaratma da Eye of The Beholder'dan aşina olduğumuz tarzda. Grubunuzun dört karakterini zar atarak yaratıyorsunuz. Diğer ikisini de macera sırasında ordan burdan toplamak durumundasınız. Bu arada, karakterleriniz on üçüncü sevciyeye kadar gelişebiliyorlar (Neymiş, oyun uzun sürecekmiş!). Savaşlar ise sıra sıra oynanmasına karşın oyun temposunu aşağı indirmiyor.





Ne yazık ki PoR2, bir yıldan önce bizlerin karşısına çıkamayacak. Hatta yapımcılar henüz oyuna kesin bir ad da koymamışlar. Interplay yeni bir atak yapmazsa, AD&D'ciler Baldur's Gate ile biraz daha oyalanmak zorunda kalacaklar galiba. Ne diyelim, geç olsun da güç olmasın bari (inandırıcı oldu mu bilemiyorum, ama...).

Koei ve Playstatıon II elele, mutlu günlere

Koei adlı Japon oyun firması, Kessen (Savaş) adlı oyununu yıl sonunda piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Oyunun diğer konsol oyunlarından farkı, Playstation CD-ROM'dan yedi kat daha hızlı olduğu söylenen DVD-ROM teknolojisini kullanacak olması. Japonya'da geçecek bir real-time strateji olan Kessen'in çıkış tarihini Playstation II'nin Japonya'da kullanıcı ile buluşma tarihiyle denk getirecek olan firma yetkilileri oyunun fiyatının şu günlerde belli olacağını ve tarihlerindeki en yüksek satış miktarına ulaşmayı hedeflediklerini belirtiyorlar.

TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilirsiniz

PC CD

	Oyun	
1	Half Life	Değişmedi
2	Commandos: BTCOD	Yükseldi
3	Delta Force	Yeni
4	Heroes of Might&Magic 3	Düştü
5	Fifa 99	Düştü
6	Blade Runner	Yeni
7	NFS -Road Challenge	Yükseldi
8	Roller Coaster Tycoon	Yeni
9	Heretic 2	Yeni
10	Outlawes	Yeni



Oyun	
Syphon Filter	Yeni
Metal Gear Solid	Yükseldi
Rouge Trip	Yeni
NFS -Road Challenge	Yeni
NBA 98	Yeni
Tomb Raider	Yeni
Croc 2	Yeni
NFS - Hot Pursuit	Yeni
Tekken 3	Düştü
Fifa 99	Değişmedi

NFS -Road Challenge



Blade Runner





Delta Force

Tekken 3



- Yeni
- Değişmedi
- Düştü
- Yükseldi

YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Ekim 99	Fifa 2000	Sonbahar	NHL 2000	Sonbahar
Baldur's Gate 2	2000 Yılbaşı	Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı	Prince of Persia 3D	Eylül 99
Black & White	2000 Bahari	Force Commander	Sonbahar	Quake 3 Arena	Ağustos 99
Braveheart	Eylul 99	Gabriel Knight 3	Sonbahar	System Shock 2	Sonbahar
C&C Tiberian Sun	27 Ağustos 99	Hidden & Dangerous	Eylül 99	Thief 2: The Metal Age	2000 Baharı
Daikatana	Aralık 99	Homeworld	01 Eylül 99	Ultima Ascension	Sonbahar
Diablo 2	Yılbaşı	Indiana Jones & The Infernal Machine	2000 Başı	Warlords IV: Battlecry	Sonbahar
Discworld Noir	Ağustos 99	Jagged Alliance 2	Sonbahar	Werewolf: The Apocalypse	Sonbahar
Driver	Sonbahar	Max Payne	Sonbahar	Wizardry 2000	2000 Baharı
Duke Nukem Forever	2000 Baharı	Messiah	Kasım 99	X-Com Alliance	Sonbahar

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

101st Airborne Normandy	Empire	6	Temmuz 99
3D Ultra Mini Golf	Sierra	6	Temmuz 99
Aliens vs Predator	Fox Int.	9	Haziran 99
Anno 1602	Infogrames	8	Mayıs 99
Apache Havoc	Empire	7	Mayıs 99
Asteroids	Activision	5	Haziran 99
Battle of Britain	Talonsoft	9	Haziran 99
B&B Bunghole	GT Int.	6	Haziran 99
Baldur's Gate T O T S C	Interplay	7	Temmuz 99
Bio Freaks	Midway	8	Mayıs 99
Blood 2 - Nightmare Levels	Monolith	4	Haziran 99
Championship Manager 3	Eidos	8	Haziran 99
Civilization Call to Power	Activision	8	Haziran 99
Commandos - BTCOD	Eidos	8	Haziran 99
Corsairs	Microids	6	Temmuz 99
Cybermercs	JC Research	2	Mayıs 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99
F16 Aggressor	Virgin Int.	7	Haziran 99
Falcon 4.0	Microprose	9	Haziran 99
Fighter Squadron	Activision	6	Haziran 99
Fleet Command	Jane's	8	Temmuz 99
Global Domination	Psygnosis	7	Mayıs 99
Gruntz	Monolith	7	Haziran 99
GTA London 1969	DMA Design	7	Haziran 99
Gungan Frontier	Lucas Arts	6	Temmuz 99
Jack Nicklaus 6	Activision	9	Temmuz 99
Lander	Psygnosis	4	Mayıs 99
Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99
Machines	Acclaim	7	Temmuz 99
Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99
Nascar Craftman	Sierra Sports	7	Temmuz 99
Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99
North vs South	I-Magic	7	Haziran 99
Phantom Menace	Lucas Arts	9	Temmuz 99
Poolshark	Gremlin	5	Temmuz 99
Premier Manager 99	Gremlin	8	Temmuz 99
Rage of Mages 2	Monolith	7	Temmuz 99
Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99
Redline	Accolade	8	Mayıs 99
Requiem	3DO	8	Haziran 99
Robo Rumble	I-Magic	6	Temmuz 99
Rollcage	Psygnosis	8	Haziran 99
Rollercoaster Tycoon	Microprose	9	Temmuz 99
Silver	Infogrames	10	Temmuz 99
Southpark	Acclaim	6	Mayıs 99
Spellcross	SSI	8	Mayıs 99
Star Wars Racer	Lucas Arts	9	Temmuz 99
Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
The Creed	Dreamtime	4	Mayıs 99
Thunder Brigade	I-Magic	6	Haziran 99
Tides of War	GT Interactive	7	Temmuz 99
TOCA Touring Car 2	Codemasters	8	Haziran 99
Top Gun Hornet's Nest	Microprose	5	Haziran 99
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Ultra Fighters	I-Magic	4	Haziran 99
Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
Viva Football	Gremlin	6	Haziran 99
Warzone 2100	Eidos	8	Haziran 99
Wast Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
Wild Metal Country	DMA Design	8	Temmuz 99
X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
Yoot Tower	Sega	10	Temmuz 99
You Dont Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99
Zero Critical	Bethesda	5	Temmuz 99

Kopya mı Orijinal mi?



Birbuçuk milyon liraya kopyası varken, orijinal oyun almanın mantığı nedir? İşte size kopya oyunlar hakkında bildiğiniz ve bilmediğiniz bir düzine tatsız gerçek.

Uzun zamandan beri kopya oyunların zararları hakkında sizleri bilgilendirmeye çalışıyoruz. Yakın zamanda başımıza gelen Çernobil felaketinden sonra kopya oyunlara karşı daha dikkatli olmamız gerektiğine karar verdik. Kopyaların beraberinde evimizin içine kadar taşıdığı tehlikelerden sadece bazılarını sıraladık. Unutmayın, bilgisayarlarımızdaki Çerbobil felaketi ilk değildi, böyle giderse sonuncusu da olmayacak.

1) Oyunlarda oluşan hatalar

Korsan kopyalar genellikle Hacker olarak bilinen yasadışı programcılar tarafından, orijinal programlama yapısına hasar verilerek kopyalanır. Bu işlem sırasında oyunun bazı özellikleri zarar görebilir. Oyunlarda "BUG" denilen kilitlenme ve sistemin çökmesine neden olan hatalar oluşabilir. Bu hasarlar oyunun bazı aşamalarında takılıp kalmanıza yol açabilir. Böyle bir hatanın oyunun sonuna geldiğiniz sırada, tam bitirecekken ortaya çıktığını bir düşünün. Gerçi düşünmenize gerek bile yok, yüksek ihtimalle sık sık başınıza geliyordur zaten.

2) Eksik oyunlar

Orijinal oyunlar üretilirken kopyalanmaya karşı bir takım korumalar eklenir. Ancak bu korumalar Hacker'ları durduramaz ve genellikle kırılırlar. Bu kırma işlemi sırasında büyük ihtimalle koruma programı ile birlikte oyunun "Hacker tarafından gereksiz görülen" bazı kısımları da eksilir. Bunlara en iyi örnek, oyunlardaki müzik ve filmlerdir. Bildiğiniz gibi hemen her oyunda demolar ve ara sahneler bulunur ve bunlar sayesinde oyunun konusu oyuncuya anlatılır, atmosfer tamamlanır. Aynı şekilde oyunlarda kullanılan "Audio Track" müzikler de kırılma aşamasında "kurban" olarak seçilebilir, çünkü kopyalama sırasında bunların aktarılması oyunları kopyalayan zavallı(!) insanlara ekstra bir külfet yükler. Yani kuru kuru oynadığınız birçok oyunun orijinalinde müzik ve demolar aslında vardır (mesela MDK).

3) Ben arkadaşlarımla Half Life oynamak istiyorum, ama...

Internet'in özellikle oyuncular için en cazip özelliklerinden birisi de evlerinde bilgisayar karşısında oynadıkları oyunları Internet üzerinden oynayabilme imkânı sağlaması. Ama çoğu oyunu (Starcraft, Half Life, Ultima Online vs.) Internet üzerinde oynayabilmek için bir lisans numarası girmek gerekir. Bu lisans numaraları orijinal oyun kutularından çıkar. Her ne kadar bazı korsan ürünlerden bu numaralar çıksa da, dünya üzerinde yüz binlerce kişide de sizdeki kopyadan olduğundan bu numaralar kimsenin işine yaramaz. Bu oyunları Internet üzerinde oynamak için oyunun orijinali alınmak zorundadır.

4) Size bu oyun çalışmıyor diyorum, ne demek "Bana ne"?

Korsan ürünler birtakım yasadışı üreticiler tarafından üretildiğinden, bu insanlar ürünleri sahiplenme ve oyuncuların karşılaştığı problemlere çözüm getirme konusunda herhangi bir çalışma yapmazlar. Oysa orijinal oyun üreticileri, ürünlerini sonuna kadar korumak ve oyuncuları desteklemek zorundadır. Örneğin aldığınız orijinal bir oyunla sisteminiz arasında uyuşmazlık olduğunda veya CD'deki herhangi bir arızadan dolayı çalıştıramama problemi yaşarsanız, üretici şirket bu problemi çözecek, ürünü değiştirecek veya paranızı iade edecektir. Oysa korsan bir üretici bu olanakların hiçbirini temin edemez.

5) Bu tuş ne, şu tuş ne işe yarıyor, bu düğmeye basınca acaba ...

Her orijinal oyunun içinden oyunun nasıl oynanacağını anlatan, kullanılacak tuşları ve yükleme şeklini gösteren bir kitap veya kitaplar çıkar. Bu kitaplar oyunu daha kolay kullanmanızı ve çok tuş kullanımı gerektiren oyunlarda tuşları ararken gereksiz yere sıkılıp oyundan vazgeçmemenizi sağlar. Hemen hemen hiçbir kopya oyun size böyle bir olanak sağlayamaz. Özellikle uçak, helikopter simulasyonu gibi oyunlarda orijinal üründen çıkan kitaplar, oyunda kullanacağınız araçları size tanıtırken, aynı zamanda bu araçlarla uygulayabileceğiniz taktikler konusunda da size yeni şeyler öğretebilir.

6) 26 Mayıs'ı unutmadığınızı umarım.

Hepinizin bildiği gibi, 26 Mayıs sabahı bilgisayarını açan birçok Türk, korkunç bir sürprizle karşılaştı. Bilgisayar tarihindeki en yıkıcı virüs olan Win95.CIH (nam-ı diğer Çernobil) uykusundan uyanmıştı ve bilinçsiz kullanıcıların bilgisayarlarını bir daha açılmayacak hale getirdi. Sadece bizim ülkemizi değil, tüm dünyayı etkileyen Çernobil felaketi, her nedense Türkiye'de büyük yıkımlara yol açtı. Amerika'da 37 adet hasarlı bilgisayar rapor edilirken, bilgiye zırnık değer verilmeyen ülkemizde bu sayı on binlerle ifade ediliyordu. Ülkeye sadece donanımsal yönden gelen maddi hasar 4.000.000.000.000 TL'sını buldu (yazıyla dört trilyon), tabii buna sabitdisklerden silinen ve kaybolan bilgilerin yol açtığı hasarı katmıyoruz bile. Peki nereden geldi bu virüs? İlk olarak 1998 sonlarında ortaya çıkan Win95.CIH virüsünün ilk varyasyonlarını Level dergisi olarak biz Ocak 1999'de Carmageddon 2 adlı oyunun korsan kopyalarında tespit ettik ve hemen ertesi ay siz-

leri uyardık, anti virüs programını dağıttık. Sonuçta hemen hemen hiçbir okuyucumuz bu virüsten etkilenmedi (en azından akıllılık edip CD'mizin Shareware kısmındaki virüs koruma programını kuranlar). Ama olan ülkemize oldu, bir tek kopya oyun ülkemize 10 trilyon liraya yakın hasar verdi. Tek bir kopya oyun. Bu virüs Yunanistan veya herhangi bir başka ülke tarafından kasıtlı olarak da tek bir kopya oyun üzerinde ülkemize sokulmuş olabilirdi. Bundan böyle bilgisayarcınızdan tomarla kopya oyun alırken bunu bir düşünün.

7) Yeni kabusumuzla tanışın: BETA kopyaları.

"Need for Speed 4 Eylül ayında gelecek demiştiniz, ama ben dün aldım...."

"Belki inanmayacaksınız ama şu an Age of Empires 2'yi almış bulunuyorum, ne iş anlamadım..."

"Aliens vs Predator'da bir türlü Save edemiyorum, lütfen yardım"

"Need for Speed 4'te KERNEL 32.DLL hatası..."

"AOE 2'de 10'dan fazla ırk olması gerekiyordu, neden sadece Fransızlar var? Nerede Türkler? Ayrıca birimler dururken iyi de, hareket ettiklerinde Age of Empires 1'deki adamlara dönüşüyorlar"

"Heavy Gear 2'deki tuş kombinasyonları bir türlü çalışmıyor. IMDAT!"

Evet, yukarıdakilere benzer şikayetler hemen hemen her gün e-mail veya mektupla elimize geçiyor. Son iki aydır ülkemize gelen kopyaların hemen hepsi BETA kopyası dediğimiz, bir oyunun henüz bitirilmemiş ve test edilmemiş versiyonları. Bu BETA kopyalar oyunu üreten şirketler tarafından, oyun tamamen hazırlanmadan önce bilgisayar dergilerine Preview, yani ön inceleme yapılması için gönderilir (bizim İlk Bakış sayfaları gibi). İşte ülkemize gelen kopya oyunların birçoğu bu tamamlanmamış BETA'lardan oluşmaya başladı. Şimdi kendimize sormamız gereken birkaç soru var:

1) Neden şimdiye kadar böyle değildi de, son iki aydır tam oyunlar yerine eksikleri gelmeye başladı?

Nedeni çok basit: Rekabet. Çeşitli ülkelerde kopya oyun işiyle uğraşan birçok mafya var, hangisi oyunu önce kopyalayıp pazarlarsa, parayı da o kazanıyor. Hiç kimsenin aynı oyunu ikinci kez almayacağını bildiklerinden ve BETA'ları alan sizlerin eksik oyun oynamış olacağınız umurlarının kenarında bile olmadığından, bu eksik kopyaları bizim gibi geri kalmış ülkelere gönderiyorlar.

2) BETA'ları diğer kopyalardan nasıl ayırabiliriz?

Ayıramazsınız. Oyun aldığınız bilgisayarcıya gidip "Abi bu oyun BETA kopyası mı?" diye sorduğunuzda eğer yüzünüze tren görmüş buzağı gibi bakmazsa büyük ihtimalle "Yok ciğerim, sapasağlam halis mulis kopya oyun" diyecektir. Size tek bir şey söyleyebilirim: Bilgisayar işinde hiç kimse yoğurdum ekşi demez, küflenmiş olsa bile.

Bundan sonra sizin yapacağınız tek şey kopya oyun alırken iki kere düşünmek. Çünkü bu BETA kopyaları bir kere ülkemize gelmeye başladı, çok geçmeden bitmiş kopya oyunları getiren diğer şirketler de rekabet etmek için BETA'ları tercih etmeye başlayacaklar, çünkü siz umurlarında bile değilsiniz. İşin kötü tarafı, bir oyunun BETA'sı ülkemize geldi mi, iki-üç ay sonra çıkan Full versiyonunun kopyasını bulmak da mümkün olmayacak, çünkü bilinçsiz binlerce oyuncu bu BETA'ları almış olacak ve Full versiyonların ellerindekinden farklı olduğunu anlamayacaklar bile. Bunu bilen kopya oyun satıcıları da oyunun tam versiyonunu getirtmek zahmetine girmeyecekler. Yani AGE OF EMPIRES 2'nin tam versiyonunun kopyasını görmeyi şimdiden unutabilirsiniz. Kopya oyunlar, onları yapanlar ve bilinçsizce alıp oynayanlar sağolsun.

8) Kopya bir oyun = Aç kalan bir programcı daha

...Ve işte en önemli neden: Her yıl binlerce programcı yazdıkları programlardan kazandıkları paralarla, telif ücretleriyle yaşamlarını sürdürmeye çalışıyorlar. Yazdıkları programlardan kazandıkları paralarla yeni projelere başlayabiliyorlar. Eğer yeni ve daha güzel oyunlar oynamak istiyorsanız, bu insanlar yaptıkları oyunlardan para kazanmaya devam etmeliler. Eğer tüm bir dünya orijinal oyun alımını bırakırsa, hiçbir programcı oyun yazmak istemeyecektir. Bu da bizlerin daha yeni ve daha güzel oyunlar oynamamızı engelleyecektir. Bunun en basit örneklerinden birisi; hepinizin (hepimizin) deliler gibi oynadığı Starcraft'ın yapımında 250'nin üzerinde bir ekip, programcılar, çizerler, artistler, senaristler çalışmıştı. Ama bizim satın aldığımız Starcraft kopyalarından tek bir kuruş bile onların cebine gitmedi, bu paralar Uzakdoğu veya Balkanlarda oyunları kopyalayan ve bizim gibi az gelişmiş ülkelere satan mafya örgütlerinin kanunsuz işlerini beslemek üzere onların kasasına girdi.

Bu çalışmaların devam edebilmesi için orijinal oyun almalıyız. Daha iyi oyunlar oynayabilmek için orijinal oyun almalıyız. Zevk alarak oynadığımız oyunların arkasının gelmesi için bu oyunları yapan insanların emeğine saygı göstermek için orijinal oyun almalıyız. Günün birinde kendimiz bilgisayarın başına geçip bir şeyler üretmek istersek, bizim başımıza gelmesini istemediğimiz olayların başkalarının da başına gelmemesini sağlamak için orijinal oyun almalıyız.

Bilgisayar programcıları, oyunları üreten insanlar bir sânat icra etmektedirler. Ama onların sanatlarının tek karşılığı satılan orijinal oyunlardan aldıkları telif ücretleridir. Ama biz onlara destek olmazsak, yakın bir gelecekte kopyasını satın alacağınız bir orijinal oyun bile bulamayabilirsiniz.

Madalyonun diğer yüzü

Tabii kopya olayını bir de oyuncuların yönünden ele almamız gerekiyor, sonra objektif değilsiniz diye başımıza üşüşürdünüz.

1) Fiyatları çok pahalı

Her ne kadar fiyat etkisi giderek azalsa da, insanların alım gücü oldukça düşük olan Türkiye gibi bir ülkede 1.5 milyon liralık kopya oyunların6-7 milyon liralık orijinal oyunlara nazaran daha cazip olduğu açık. Ama şunu da unutmayın ki bir tek kopya oyun yüzünden bilgisayarınıza gelebilecek bir hasarı tamire vereceğiniz parayla 10-15 tane orijinal oyun alabilirsiniz. Ayrıca çok CD'li oyunlarda kopya ile orijinal arasında fazla bir fiyat farkı kalmadı. Mesela Lands of Lore 3 gibi 4 CD'lik bir oyunun kopyası 5 milyon iken, orijinali 7 milyon. Sizce akıllı bir insan hangisini tercih eder?

2) Yaşadığım şehirde orijinal oyun bulunmuyor

Türkiye tamamen plansız gelişen bir ülke, bunun en büyük kanıtı da nüfusunun beşte birinin tek bir şehirde, İstanbul'da yaşıyor olması. Tabii bütün teknolojik gelişmeler de İstanbul üzerine yoğunlaşıyor, ülkemizin diğer kısımlarında yaşayan oyuncuların orijinal oyun bulamaması bunun başlıca örneklerinden. Zaten ülkemizde artık oyun üretilmediğinden ve sadece bir tek orijinal oyun ithalatçısı olduğundan, orijinal oyun bulamamanız doğal, ama orijinal oyun getirten şirkete (hangi şirket olduğunu zaten biliyorsunuz, ama dergicilik kuralları işte...) telefon ederek istediğiniz oyunun adresinize gönderilmesini sağlayabileceğinizi de unutmayın.

3) Her oyunun orijinali bulunmuyor ki, kimse beni Half Life oynamaktan alıkoyamaz...

Hiç kimsenin sizi Half Life oynamaktan alıkoyabileceğini sanmıyorum, bizim bile. Zaten kopya oyunlar meselesine bu

kadar ciddi bir şekilde eğilmeye başladığımızdan beri bas bas bağırdığımız gibi BİR OYUNUN ORİJİNALİ ÜLKEMİZDE YOKSA, KOPYASINI ALMAK EN DOĞAL HAKKINIZ. Tabii o kopyayı almakla yüklendiğiniz ve yukarıda bahsettiğimiz riskler de tamamen size aittir, o ayrı. Ama ülkemizde de orijinal oyun üretilmesini istiyorsanız, en azından orijinal bulunan oyunları orijinal olarak alın.

4) Hangi oyun kopya, hangisi orijinal ayırt edemiyorum ki...

İşte saçmalığın daniskası bir mazeret, kopya oyun ile orijinali ayıramamak bir inekle treni ayıramamak gibi bir şey. Bir kere şunu unutmayın: Orijinal OEM kopyası diye bir şey yoktur. Yani büyük, karton kutu içinde olmayan ve sadece CD kabı içinde satılan bütün oyunlar kopyadır. Kopya oyunların sadece altın renkli CD'lerdeki oyunlar olduğunu zannetmek büyük bir hata, gümüş renkli CD'ler de kopyadır. Orijinal oyunlar neredeyse 30 cm boyunda, 20 cm genişliğinde karton kutular içinde garanti belgesi, kullanım kılavuzu, hediye çekilişleri için biletler (tabii hepsinde değil), referans kitapçığı ve tabii ki oyun CD'si ile birlikte gelir. Bunları kopya oyunlarla nasıl karıştırabilirsiniz ki?

Aral İthalat'la Kopya Oyunlar Üzerine Bir Söyleşi



Ülkemizde kopya oyun satışı orijinal oyun satışının çok üstünde. Fiyatlar arasındaki büyük fark ve Türkiye'de alım gücünün düşük olması bunun en büyük sebebi olsa gerek. Ama kopya oyununu birtakım sakıncaları da yok değil. İşte biz de bu konuda siz Level okurlarını bilgilendirmek için Aral İthalat CEO'su Ömer Demir ile bir görüşme yaptık.

Level: Öncelikle bize zaman ayırdığınız için teşekkür etmek istiyorum Ömer Bey. Size sormak istediğim ilk soru şu; kopya oyunlar oyunculara ne tür dezavantajlar yaşatıyor?

Ömer Demir: Herşeyden önce bu ortamı yaratanlar Hacker olarak adlandırdığımız şifre kıran kişiler. Hacker'lar bir şekilde bu oyunların şifrelerini kırıyor ve kopyalarını yapıyor.

Kişiler on binlerce dolar verip bilgisayar sistemleri kurduktan sonra o sistemlerde kopya oyun çalıştırıyorlar ve bunu çoğunlukla bilinçsiz bir şekilde yapıyorlar. Simcity 3000'in ülkemize gelen kopyaları örneğinde olduğu gibi, insanların 1.5 milyon lira vererek aldıkları kopya oyunlar, bilgisayarlarına tamiri çok pahalıya patlayacak veya imkansız olan hasarlar verebiliyorlar.

Son zamanlarda birçok oyun Beta versiyonu halindeyken gelmeye başladı. Daha çıkmamış oyunlar 1 ay öncesinden kopyalanıp satılmaya başlıyor. Normalde tamamlanmamış olan oyunların Preview (ön inceleme) amacıyla oyun dergilerine gönderilen bu Beta kopyaları bir şekilde dışarıya sızdırılıyor ve ardından kopyalanıp ülkemize gönderiliyor. Konu hakkında bilgisi olmayan kullanıcılarımız ise bu eksik oyunları alıp oynuyorlar.

Amerika'da bu tür olaylar yaşanmıyor, çünkü oyunlar da dahil olmak üzere bilgisayar yazılımlarının kopyalanması ve bu kopyaların kullanılması büyük suç teşkil ediyor.

Level: Ülkemize kopya oyunların birçoğu kırılmadan gelmeye başladı. Yani Commodore 64 zamanındaki Crack olayına geri dönüş yaşanıyor. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Ö.D: Bu Crack dosyaları oyunların üzerine uygulandığında, oyunun orijinal kodunu bozuyor ve sonradan oyunların üzerine kurulan yama dosyalarının uygulanmasını imkânsız hale getiriyor. Orijinal oyunlarda bu tür sorunlar yok,

ama kırılmamış oyunlar kopya oyun kullanıcılarının başına gelebilecek en hafif aksaklıklardan biri.

Level: Peki ülkemize kopya oyunların getirilmesi ve dağıtılması konusunda devlet tarafından herhangi bir yaptırım çalışması var mı?

Ö.D: Aslında gerekli tüm kanunlar çıktı. Tıpkı müzik CD'lerinde olduğu gibi, oyun CD'lerinde de hologram kullanımına geçilmesi söz konusu. Sadece bu kanunların hayata geçirilmesini bekliyoruz. Bu konuda İçişleri ve Kültür Bakanlığı'nın kurduğu bir komisyon çalışmaya başladı. Yakın bir zamanda bu komisyon işlerlik kazanırsa, Türkiye'de orijinal oyunların yaygınlaşması konusunda büyük atılımlar yaşanacağına kesin gözüyle bakıyoruz.

Level: Kopya oyun piyasasında yurtdışında mafyanın da parmağı olduğu söyleniyor. Ve bu kopya oyunları alan insanlar, Türkiye'den büyük bir miktarda paraların yurtdışındaki bu örgütlere gitmesini sağlıyor. Bu doğru mu?

Ö.D: Evet ama henüz Türkiye'de mafya bağlantısı işin içine girmedi. Ama kopya oyun satışı ülkemizde yasal sayıldığı için, her ne kadar isim vermek istemesem de, bazı çok iyi bilinen terör örgütlerinin de bu kopya oyun piyasasında pay sahibi olmak istediği söyleniyor. Bu da kopya oyunların kullanıcılara yansımayan korkunç yüzlerinden sadece birisi.

Level: Peki ülkemizdeki kopya oyun dağıtımı mafyanın elinde mi?

Ö.D: Hayır, kopya oyun piyasası ülkemizde henüz mafyalaşmadı.

Level: Tek CD'lik kopya oyunlar ülkemizde 1.5 milyon gibi bir fiyata satılıyor, bu oyunların maliyeti hakkında bir bilginiz var mı?

Ö.D: Benim bildiğim kadarıyla 30-40 cent, yani 160-180 bin TL.

Level: Bu da kopyaları hazırlayanlara korkunç bir kâr kalıyor demektir. Peki, Türkiye'de müthiş bir genç yazılımcı potansiyeli var. Bu gençlerin oyun yapımı işine girmesini teşvik etmek için neler yapılabilir?

Ö.D: Türkiye genç bir nüfus ve bu anlamda birçok oyun yazılımcısı çıkarabilir. Tabii oyun yazılımı piyasasının bu insanlar için çekici bir iş seçeneği olması için, orijinal oyunlara rağbetin artması gerekiyor. Sonuçta hiç kimse yıllarca uğraşıp ortaya çıkardığı bir oyunun kopyalanıp satılmasını istemez. Eğer ülkemizdeki orijinal oyun piyasası biraz olsun canlanırsa gençlerimiz de oyun yazılımı işine girecektir. Ülkemizin değerlerini taşıyan, Türkiye kokan oyunlar yapılsa, yurtdışındaki genç insanlara bu oyunlar ulaşsa ülkemiz hakkındaki genel olumsuz kanı ne kadar değişir tahmin edebiliyor musunuz?

Level: Tabii bütün sorumluluk oyun oynayanların üzerine düşüyor. Peki tam olarak tüketicinin üzerine düşen görev nedir?

Ö.D: Tüketicinin üzerine düşen ilk görev, kopya oyunların ucuz oldukları gerçeğinin yanında, aslında ne gibi zararlar taşıdığını anlaması, bilinçli olmasıdır. Kopya oyun aldığınızda, her zaman için kısa vadede kendi sisteminize hasar verme ihtimaliniz vardır, ama kesin olan bir şey uzun vadede Türkiye'ye zarar verdiğiniz ve cebinizden çıkan parayı yurtdışına gönderdiğinizdir. Bir ikincisi de, ülkemizde bir oyun kültürü oluşmasıdır. Örneğin, cebinde parası olan bir genç bilgisayarcısına gidip 20 tane kopya oyun alıyor. Daha sonra bunların hiçbirini sonuna kadar oynamıyor ve oyunlardan aldığı zevk de ona göre oluyor. Bu "oyun kültürü"nün ülkemizde oluşması için görev bir bakıma Level gibi genç kesime hitap eden bilgisayar dergilerine düşüyor.

Level: Zaten bunun bilincinde olduğumuz için Türkiye'de bir ilke imza atıp yüzde 99'un savunduğu kopya oyunlara cephe aldık. Ayrıca, ülkemizin bir diğer acı gerçeği de bilgisayar oyunlarıyla ilgilenen kişiler ve bu konuda çalışanlar, yazı yazanların dikkate alınmadığı. Bilgisayar oyunları küçük çocukların uğraşı olarak biliniyor, bu yüzden oyunlardan büyük bir zevk alanlar belli bir yaşa geldiğinde belki de dünya üzerindeki en zararsız alışkanlık olan bu zevklerinden vazgeçiyor ya da çevresi tarafından "vazgeçiriyor". Örneğin Almanya'da basılan Gamestar dergisinin yazar ekibinin yaş ortalaması 25-30, okuyucu kitlesi ise 20-50 arasında normal dağılım gösteriyor. Ülkemizde ise bilgisayar dergisinde yazanların birçoğu 20 yaşın altında, oyuncuların büyük çoğunluğu ise 10-18 arasında seyrediyor. Bu insanlar bilinçlenmediği sürece "bilgisayar oyunu kültürü"nün ülkemizde yerleşmesi imkansız. Ama biz, yani Level dergisi olarak hepimiz bu konuda üzerimize düşen görevin farkındayız ve okuyucularımız bizden sıkılmadıkça da bu görevimizi devam ettirmeye kararlıyız.

Ö.D: Zaten Türkiye'de orijinal oyun piyasası sağlam olsa, sizin üstümüze daha çok sorumluluk düşecek. İnsanlar bir oyuna 1-1.5 milyon verince bir kere oynayıp atıyorlar. Ama bir oyuna 30$ verecek olsalar, ismini bile duymadıkları bir oyunu hemen almak istemeyecekler, öncelikle bu oyun konusunda uzman bir dergiye danışma ihtiyacı hissedecekler. Sadece orijinal oyunlar satıldığı zaman sizinle aynı kulvarda koşan dergilerin sayısı ve kalitesi ile birlikte, derginizin sorumluluğu da daha fazla olacak.

Level: Orijinal oyunların oyuncuya sağladığı avantajlar neler peki?

Ö.D:Öncelikle her orijinal oyunun garantisi vardır. Herhangi bir nedenden ötürü bozulursa aldığınız yere geri götürebilir, değiştirebilir, hatta paranızı bile geri alabilirsiniz. Ayrıca, orijinal oyunla birlikte verilen kitapçıklar oyunun öğrenme zamanını kısaltır, ayrıca oyunun konusu hakkında ön bilgi ve hikayeler vererek oyunun atmosferini tamamlar. Kopya oyunların birçoğunda bu kitapçıkları bulamazsınız, bulduğunuzda ise avuç içi kadar bir fotokopi ile yetinmek zorunda kalırsınız. Zaten bir şey sağlıklı başlarsa sağlıklı devam eder. Bu konu için de aynı durum geçerli. F-15'le ilgili bir oyunu alan ve sonuna kadar bitiren bir kişi uçak hakkında en az amatör bir pilot kadar bilgiye sahip oluyor. Ya da orijinal bir FRP alan oyuncu oyundaki karakterlerin, o dünyanın geçmişi hakkında daha en baştan büyük miktarda bilgiye sahip oluyor. Kopya oyunla yetinmek zorunda kalanlar ise bu bilgileri kendileri çözmeye çalışıyor.

Orijinal oyunların başka bir dezavantajı ise, yaş sınırlaması. Yurtdışındaki oyunlar kategorilere ayrılmıştır. Mesela bazılarını 18 yaşından küçükler alamıyor. Oysa ülkemizde böyle bir denetleme yok. 12 yaşında bir oyuncu rahatlıkla istediği bilgisayarcıdan, istemediği kadar kan/vahşet yüklü bir oyunu alıp oynayabiliyor. Ve kim ne derse desin, o yaştaki küçük bir çocuğun gelişimi için bu çok tehlikeli bir şey.

Level: İstanbul içinde orijinal oyunlara olan rağbet giderek artmaya başladı. İnsanlar orijinal oyun almayı giderek tercih eder hale geldiler. Ama diğer şehirlerde orijinal oyuna nasıl ulaşacaklar? Türkiye'ye orijinal oyun getiren tek şirket olduğunuza göre, size nasıl ulaşacaklar?

Ö.D: Bizim oyunlarımıza tüm Türkiye'de ulaşmak mümkün. Herhangi bir oyun talebi olduğunda en yakın dağıtıcımız onlara yolluyor. Eğer yakınlarında dağıtıcı yoksa, bizi arayabilirler, en geç üç gün içerisinde ellerinde olmak üzere istedikleri oyunu alabilirler.

Level: Orijinal oyun almayan kullanıcıların en büyük dayanağı orijinal oyunları çok pahalı olması, sizce bu konuda haklılar mı?

Ö.D: Türkiye'de orijinal oyunlar neredeyse dünya piyasasının 1/4'ü fiyatına satılıyor. Ayrıca sık sık promosyonlar, hediye çekilişleri yapıyoruz. Örneğin Multiplayer bir FRP olan Ultima Online: Second Edition'ın orijinali ile birlikte 5 saatlik Internet bağlantısını, 3 aylık Ultima Online Account'unu ücretsiz olarak veriyoruz.

Level: Bize zaman ayırdığınız için tekrar teşekkür ederiz Ömer Bey,

Ö.D: Ben teşekkür ederim. L

Level Hit

Dungeon Keeper 2

Yıllar yılı FRP'lerde hep iyi karakterleri oynattık arkadaşlar. Kah korkunç ejderhaların pençelerinden güzel bakireleri kurtardık, vakti geldi süper krallık Embesilya'yı talan etme planları yapan Orc'ların o koca, yeşil başlarını ezmek için karanlık dehlizlerde taban teptik. Ciğeri beş para etmez kralların bütün ayak işlerini biz yaptık, ama sonuçta elimize ne geçti? Güzel bakireden bir öpücük (o da şanslıysak tabii) ve kralın pohpohlamaları ile bir avuç altından başka ne geçti elimize haaa? Hiçbirşey. Ama yetti gayri, bundan böyle gücün karanlık tarafında olacağım, yakıp yıkacağım, binbir zorlukla yaptığım zindanlarıma giren zavallı kahramanları ezeceğim, biçeceğim, yakacağım, işkence yapacağım ve hatta kulaklarını çekip kollarını bükeceğim.

Yaşasın Kötülük!!

Korkunç zindanlarda dolanıp kötü yaratıkları kesmek çoook uzun zaman önce baymıştı beni ve çook çok iyi olmadıkça, bu tür oyunlar ilgimi çekmemeye başladı (kaideyi bozmayan istisnalar: Baldur's Gate und Might & Magic 7). Ama o karanlık dehlizleri yapıp, köprülü ve uzun burunlarını buralara sokma cüreti gösteren cicili zırhları içindeki kahramanları dumurlara uğratmak şu kararmış ruhuma tarifi imkansız bir mutluluk kaynağı oldu. Dungeon Keeper 1'i şöyle bir bakıp atlamış birisi olarak, Keeper 2'nin çok daha iyi bir oyun olduğunu söylemeliyim. Ama duur, hemen yazının başında oyun hakkındaki fikirlerimi söylersem okumazsınız sonra, o yüzden acele etmeyelim. Hem bir konuğumuz da var, ona da söz vermek istiyorum. İşte sayın okuyucular, karşınızda Keeper 2'nin karizmatik yaratığı Horny.

LEVEL: Hoş geldin Horny'cim. İyi gördüm seni.
HORNY: Ben seni pek iyi görmüyorum ama, özellikle "-cim" ekinden sonra hiç iyi görünmedin gözüme.
L: Agresifiz bakıyorum, neyse, olayın nedir senin birader? Yani ne ayaksın diyorum, Dungeon Keeper yazan her yerde boy boy resimlerini görüyoruz da.
H: Tabii öyle olacak, ne de olsa oyundaki en taş gibi yaratık benim. Harharhaarrr!
L: Taş gibi bana başka bişeyler çağrıştırdı ya, neyse. Sohbetimize birazdan devam edeceğiz, ben kahve alırken sen de takıl kafana göre. Okuyucularımıza oyunu anlat falan. Evindeymiş gibi davran.
H: Hahaharrrrr!
L: (Niye güldü ki bu şimdi?)

Zindan Yönetmek de Zor İş

Keeper'da sizin üzerinize düşen, iğrenç iyi yürekli kahramanların tacizine uğrayan zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kullanarak tıkır tıkır işleyen bir zindan kurmanız lazım. Zindanınız ne kadar gelişmiş olursa, o kadar güçlü yaratıkları kendinize çekebilirsiniz. Tabii kurduğunuz o güzelim, karanlık, kokuşmuş zindanınıza sık sık kahramanlar dalacaktır. Zindanınızın merkezi konumundaki Dungeon Heart'a ulaşıp yok etmeye çalışan bu zındıkları durdurmak için, yaratıklarınızın yanı sıra elinizde birçok pis tuzak, sizin ve yaratıklarınızın yapabildiği büyüler var. Eğer savaşı tepeden izlemek size göre değilse, istediğiniz bir yaratığı Possession büyüsü ile kontrolünüze alıp kendinizi savaşın ortasında da bulabilirsiniz ki, bu Dungeon Keeper 2'yi benzerlerinden ayıran en önemli özellik. Bölümler ilerledikçe, yapabildiğiniz odalar artacak, zindanınıza daha güçlü yaratıklar gelecek ve kahramanlara tam anlamıyla cehennemi yaşatacak büyüleriniz olacak, ama kahramanlar da armut toplamıyor tabii, onlar da güçlenecek.

Dungeon Keeper 2 hakkında Bullfrog'un Peter Moleneux olmadan yaptığı ilk oyun olması itibariyle, başlarda pek ümitli olmadığımı itiraf etmeliyim. Tabii bütün tükürdüklerimi afiyetle yutmak durumundayım, çünkü Keeper 2 en vahşi hayallerimde bile düşleyemeyeceğim kadar iyi çıktı.

Oynanış şekli birincisi ile hemen hemen aynı, ama grafik, ses ve içerik olarak büyük yenilikler var. 3D kartların nimetlerinden sonuna kadar yararlanıyor. Işıklandırma, gölgeler, karakter animasyonları şimdiye kadar bir 3D stratejide gördüklerimin arasında en iyileri diyebilirim. Yaratıkların animasyonları, özellikle Possession büyüsü ile birisinin içine girip kontrol etmeye başladığınız gibi, herhangi bir FPS kadar iyi. Voodoo 1'li bir 200 MMX ve Riva TNT'li 300 CeleronA kullanan iki ayrı makinede oynadığım oyunda, özellikle grafik detayını abarttığınız zaman bazen takılmalar oluyor. Detayları kıstığınız zaman 200 MMX'te gayet rahat oynanıyor, ama oyunun tadı tuzu da kaçıyor.

Tekrar Horny'ye Bağlanıyoruz...

H: Gnam, gnam, gnam
L: Kusura bakma Hornicim, seni yalnız bıra... Hey sen ne yiyorsun öyle?
H: Hiiiç, yan masada birisi oturuyordu, bi ara bi karışıklık oldu, ağzıma kaçıvermiş. Ben de anlamadım nasıl olduğunu.
L: O BENİM EN SEVDİĞİM YAZARIMDI, NASIL YERSİN ULAAN?!?
H: Bak aynen şöyle: HAŞIRT, gnam, gnam, gnam.
L: A.a.adamın butunu...
H: Tatlı var mıydı?
L: Eeeee, istersen oyunu anlatmaya devam et Horny kardeşim, ben bi telefon açıp geliyorum.
H: Tamam ama elimden kurtulabilece-







ğini sanma. Bu adam dişimin kovuğuna bile gitmedi.

L: (Yuuuusuf, yusuuuuf!)

Sevgili, etli butlu, sulu ve leziz okuyucular. Karanlık mahzenlerin efendisi olarak, sağlam bir zindan kurmanız için neler yapmanız gerektiğini yavaş yavaş anlatıcam. Bu arada, aranızda 90 kilo ve üzeri olanlar bir zahmet Level binasına gelsin, onlara kesin başarı için çok daha önemli taktikler vericem. Harharhaarrrr.

Oyuna başladığınızda göreceğiniz ilk ekrandaki ses, grafik vs. ayarlamalarını yaptıktan sonra, oynayabileceğiniz, bulaşabileceğiniz iki tür oyun olduğunu göreceksiniz. New Game ile başladığınız oyunda göreceğiniz gibi bir harita var ve bölüm geçtikçe haritada yeni bölgelere geçebiliyorsunuz. Her haritadaki amacınız belli: Bölgenin iyilik perisi kahramanını atalarının yanına yollamak. Bu arada size verilen ikincil görevleri de başarırsanız, bölüm sonunda aldığınız puanla birlikte ününüz de artar ve bir sonraki bölümde daha güçlü yaratıkları yanınıza çekme şansına sahip olursunuz. My Pet Dungeon'ın oynanışı ise biraz farklı. Belli bir zaman içerisinde istenilen puana ulaşmanız gerekiyor. Bunu başarmak için zindanınızı olabildiğince genişletmeli, yaratıklarınızı mutlu etmeli ve en kısa sürede bütün yeni büyü, tuzak ve odaları keşfetmelisiniz. Bu oyun türünde kahramanları zindanınıza siz salıyorsunuz, hatta güç seviyelerini bile siz ayarlıyorsunuz. Şimdi biz salak mıyız diyeceksiniz, ama ne kadar güçlü bir kahramanı ne kadar çabuk öldürürseniz, o oranda yüksek puan alırsınız.

Zindancıbaşı, zindancıbaşıııı...

New Campaign diyerek oyuna geçtiniz. Elinizde ilk olarak zindan kalbi, dört tane Imp ve bir miktar para olacak. Imp'ler yemek veya uykuya gerek duymadan bütün işlerinizi yapan büyülü yaratıklarınız, daha sonra istediğiniz kadar yeni Imp yapma şansına sahip olacaksınız. İlk olarak altın damarlarını bulup oralara doğru tünel kazmalısınız. Yeterli miktarda altınınız biriktiğinde hemen bir Lair, bir de Hatchery yapın. Lair size katılan yaratıkların uyuduğu oda, Hatchery ise herkesin sevdiği leziz, sulu, afiyet dolu tavuklarınızın bulunduğu besin odanız (hmmmmm, sen kaç kilosun bakiim? evet evet sen, boşuna arkana bakma, sana diyorum). Bu iki temel odayı kurduktan sonra, haritada yanıp sönen bir kare şeklinde görülen Portal'a doğru tünel kazıp birkaç yaratığın bu Portal'dan geçip size katılmasını bekleyin. Bu sırada boş durmayıp gördüğünüz bütün altın kaynaklarını kazın.

Bundan sonra yapacağınız odalar yeni büyü ve tuzaklar geliştirmenizi sağlıyor. Ayrıca, her oda, o odada çalışan yaratıkları size çekecektir. Şimdi bu odalardan bazılarına bakalım.

TRAINING ROOM: Yaratıklarınızın kafasının üzerindeki dairelere dikkat edin. Dairenin dışındaki yapraklar enerjisini, içindeki sayılar ise yaratığın kaçıncı seviyede olduğunu gösterir. Yaratıklarınızın seviye atlaması için onları Training Room'da çalıştırmalısınız. Tabii odayı yapmak ayrı, yaratıkları eğitmek ayrı para gerektirir. Yaratıklar 4. seviyeden sonra bu odada çalışarak seviye atlayamaz, ama savaşarak daha güçlü seviyelere ulaşabilirler. 4. seviyeye ulaşan bir yaratık yeni bir büyü/silah edinir. 6. seviyeden sonra ise çok güçlü bir başka büyü/silaha sahip olur ki, bu seviyedeki yaratıkları ancak Possess ederek kendiniz yönetirseniz bu büyüleri kullanabilirsiniz. Ayrıca bu oda olmazsa başta Salamender olmak üzere birçok yaratık gelmez.

LIBRARY: Büyülerin araştırıldığı yer. Bu odayı yaptığınız zaman büyücüler gelip sizin için araştırma yapacaklardır. Bu büyücüler savaşlarda attıkları alev toplarıyla da etkili olurlar. Ama oda çok küçükse, belli bir seviyeden yukarıdaki büyüleri bulamazsınız (en ideali 5X5 büyüklüğündeki odalardır).

WORKSHOP: Tuzak ve kapılarınızı yapan Troll'leri getirir. Yeni bir tuzak/kapı yaptığınızda Troll'leriniz burada üretir, Imp'ler ise kurulmasını istediğiniz yere taşır. Kapılardan normalde sadece sizin yaratıklarınız geçer, kahramanlar yıkıp geçmek zorundadır. Ama yaratıklarınızın bir yere gitmesini istemediğiniz zaman, kapının üzerine tıklayıp kilitleyebilirsiniz. Mesela Workshop'ın girişine kapı yapıp Troll'leri içeriye kilitlerseniz hiç kimse tarafından rahatsız edilmeden çalışırlar. Ama uyumak, yemek veya paralarını almak istediklerinde dışarı çıkamazlarsa hızlı bir şekilde moralleri bozulup sonunda isyan çıkartırlar.

İlk başlarda kuracağınız bu odalar size zindanınızı savunmak için yeterli zamanı kazandıracaktır.

...ayağını denk al, bela geliyor.

Horny: Son bir şey daha sevgili, sulu, besili okuyucular (hrrfşş), savaşlarda en güçlü yaratığınızı Possession ile kontrolünüz altına alırsanız, "7" tuşuna basıp istediğiniz yaratıkları peşinize takabilirsiniz. Bu şekilde yönettiğiniz yaratıklar saldırı ve savunmalarına Bonus alırlar.

Level: Eveet, çok sağol Horny. Biraz da grafiklerinden, seslerinden ve atmosferinden bahseder misin?

H: Hayhay, valla kendin de söyledin.


















Şimdiye kadar birçok 3D strateji yapılmaya çalışıldı, ama benim grafiklerim türünün en iyisi. Seslerime de söz söyletmem, EAX'dan DirectSound3D'ye kadar bütün 3D ses standartlarına hakimim. Ayrıca çelimsiz bilgisayarlarda bile orta karar çalışabilecek kadar da mütevaziyim.

L: Peki atmosfer ve oynanabilirlik olayın nedir? Haaa, nedir?

H: Kemküm, aslında oynanabilirlik açısından bir problemim yok. Oyuna ilk başlayanlara oyunu oynarken öğreten çok güzel bir sistemim var. 7. bölümden itibaren ise en kaşar oyuncuları bile zorlayacak kadar geniş bir oyun alanı ve çeşitlilik sunuyorum. Ama atmosfer olayında biraz tekliyorum. Beni hazırlayan amcalar sağ olsun, karanlık bir oyun yaptıklarını unutup bölüm aralarına komik komik demolar eklemişler. Her ne kadar çok güzel olsalar da, atmosferimi biraz bozuyorlar. Ayrıca, oyunda bayağı ilerleyince, keşfedecek yeni büyü/tuzak falan kalmayınca hafiften baymaya başlıyorum. Valla bunlar senaryoda yoktu, yönetmenin suçu. Ama yine de süperim haaa, herkese tavsiye ederim kendimi.

L: Peki narsist efendi, kendinize de toz kondurmuyorsunuz.

H: Ne,ne? Nar mı? Kötü bir şey mi dedin sen bana?

L: Bırak onu da, sen şu yediğin yazarın hesabını ver bakalım şimdi.

H: Harharr, bana...BANAAA...hesap mı soruyorsun sen?

L: Y...Yooo, yok canım.

H: Harrrr, sen şu basküle bir çık bakalım, kaç kiloymuşsun göreyim?

L:Gelme üstümee, gelmeee. Seni adamdan sayıp röportaja çağıranda kabahat. O orağı da sok cebineee.

H: Ne sandın, ben bir şeytanım, kötülük yapıcam tabii. Başka ne bekliyordun?

(Bu sırada, derginin giriş kapısında...)

BLX: Hırs, hırs, hırs...Bir olay varmış burada galiba...

Sekreterya: E..Evet efendim, yazı işleri odasından bi gürültüler geliyor ama bakmaya cesaret edemedim.

BLX: Ben bir bakıp geliim, sen de bana kezzap hazırla, üç buzlu olsun. Uzak yoldan geliyorum, içim kavruldu.

S: SIR YESS SIR! (Aynı esnada içerde...)



L: HİAA-AAAA!

H: Kıpraşmaaa, hem daha bir bacağını yedim. Allah iki tane vermiş......Bu ses de nesi ?!!

(LABADA, LUBADA, BAMM GÜMM, KRAAŞŞŞŞŞ)

BLX: Hırs, hırs. Noluyo lan burda?

H: HIAAAAAA, sen... sen... Sen burada ne arıyorsun?

BLX: Sana benim elemanlarıma bulaşma demedim mi ben layın? Onlar benim adamım, benim korumamdalar. Hem buranın hali ne böyle, herkesten 200 gram yemişşin, yetmiyor mu aşağıda yediklerin haa, beslemiyor muyum seni, nankör sıpa?

H: A..abi, gözündeki çapağını sevdiğim BLX abim benim. Ben ettim sen etme abiii.

BLX: Çek git ulan, gözüm görmesin seni. Seni dünyadaki görevinden alıyorum, sonsuza kadar aşağıda kazanlara odun besle de cehennem kaç bucakmış gör.

H: Hühüüüü, boynum kıl olayına girdi abi. ÜHÜÜEEE!

BLX: Senle akşama görüşücez.

...

L: Way hoş geldin, az daha akşama yemek posası durumunda girecektim. Nasılsın?

BLX: Eh işte, idare ediyoruz. Yeni oyun, yazı bişeyler falan var mı?

L: Var olmasına var da, sen şu giden elemanla nereden tanışıyorsun, önce onu anlat bakalım...

Sinan Akkol




9

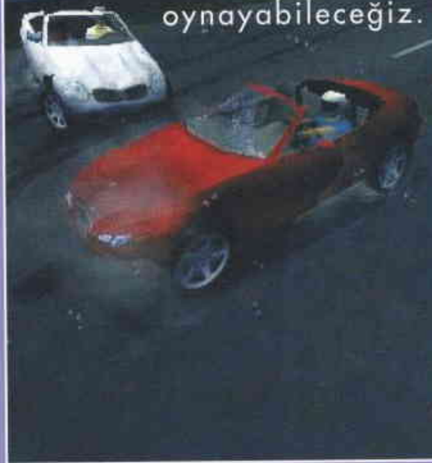
Dungeon Keeper 2

Bullfrog • RTS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	:
İŞLEMCİ	:	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	:	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		



Need For Speed 4 Road Challange



Hata bende mi koçum söylesene. Bana öyle bön bön bakıp duracağına hesap ver bakalım şimdi. Sen yap böyle 3-5 tane oyun. Sonra vatandaş görsün hız neymiş, hız tutkusu ne menem bi şeymiş. Kim beğenir burda saatte 200-250km hızla araba kullandıktan sonra 60-70'le gitmeyi. Böyle yaparsan da insanların kafasına daha ehliyet bile almadan hız canavarı olmayı korsun tabi.

Benim gibi ehliyet alacam diye yırtınan birini eline bu günlerde tanıt diye böyle bir oyun verirsen bunları der tabi. Yoksa geçen yılın en başarılı yarış oyunu Need For Speed 3'ün yeniden aramıza dönmesini böyle karşılar mıyım hiç? Hot Pursuit, arcade tarzı yarışı o ana kadar görülmemiş kalitede grafiklerle birleştirdiğinden başarısı kaçınılmazdı. O grafiklerin etkisinden hala kurtulamadıysanız sizi bekleyenler karşısında daha hiçbir şey görmediniz demektir diyerek söze iddialı gireyim bakalım.

NFS4, yani High Stakes aynı grafik motoruna dayandırıldıysa da değişikliklerin. ulaştığı boyut, serinin gelişimini devam ettirdiğini gösteriyor. İlk ipuçları mı? Daha hareketli çevre, daha iyi ışıklandırma efektleri. Sürücü koltuğunda hareket ettiği görülen yarışçılar ve kazalarda deforma olan araçlar. Etkileyici hava koşulları gibi daha bir çok ayrıntı eklenince tüm bunlar onu türünün en iyisi olmaya yaklaştırıveriyor. Neyse. Bunların hepsine birazdan gene döneceğim. Yalnız degişikliklerin asla oyunun eski beğenilen özelliklerini yok ettiği anlamına geldiğini sanmayın. Çünkü yapımcı EA Sports'un diğer yarış oyunlarının tüm beğenilen yanlarını bir araya toplama konusunda ciddi bir çalışma içine girdiğini görüyoruz.

Oyundaki araçların hepsi gerçek ve bu yüzden hepsi oyuna tüm özelliklerine sağdık kalınarak yansıtılmış. Modellerin tamamına yakını tanıdığımız isimler. BMW Z3, BMW M5, Chevrolet Camaro, Chevrolet Corvette, Ferrari 550 Marranello, Ferrari F50, Jaguar XKR, La Nina, Lamborghini Diablo, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SLK 230, Pontiac Firebird, Porsche 911 Turbo. Hmmm bu da bir, iki,....., 14 araba yapıyor. Yetmedi mi? NFS4'ün internet sayfasından yeni araçlar yükleme imkanına sahipsiniz. Mesela Ferrari'nin en yeni modellerinden 360 Modena'yı daha şimdiden 5Mb'lik bir dosya sayesinde kullanabilirsiniz. Tüm araçlarla ilgili ayrıntılı bilgiler, slide show ve araç içini dilediğiniz açıdan görüntüleyebileceğiniz bir Car Interior menüsü oyuna dahil edilmiş. Yarışlar 3'ü özel F1 pisti, 9'u eski 19 pistte gerçekleşiyor.

Süper, hiper, mega, ultra

Oyundaki gerçek mücadele yepyeni, yepisyeni, süper, mega, ultra Career modunda gerçekleşiyor. En sevdiğim özellik olması bakımından da oyuna buradan dalma durumundayım. Kariyer mücadelemize 25000$ gibi Lamborghini'nin kapı kollarını almaya ancak yetecek bir parayla başlıyoruz. Belki hemen kırmızı bir Ferrari'miz olmuyor, alabileceğimiz arabalar da sadece ikiyle sınırlı ama gıcır gıcır bir BMW Z3 veya Mercedes SLK 230 başlangıç için hiç fena sayılmaz herhalde arkadaşlarım! Katılabileceğiniz turnuvalar sınırlı. Başarılı oldukça yeni yarışların yolu açılıyor. Avrupada 3-5 yarışa girebilirsiniz. Ödüller de başlangıçta son derece mütevazi. Öyle ya beş biner dolarları bir kenara koyup beşyüz bin dolar biriktirmek kastırıcı olur muhakkak. Katılım bedeli ödeyeceğiniz turnuvalar para musluklarının açıldığı anlamında. Bazen sonuncu olduğunuzda bile ödüllendirileceksiniz. Yeni araba almak dışında paraların gideceği başka yerler de var. Arabanızı en fazla 3 kez terfi ettirebilir ve mesela Z3 kaportasının altına yol tutuş ve hız vs. ile ilk haliyle kıyaslanamayacak bir canavar sokabilirsiniz. Tabi hasar tamirinden paranız kalırsa. Evvvet! Hasar dedim. Daha önce de söylemiştim ama yeniden vurgulanması gereken bir özellik: NFS4'te tamponu parçalayabilir, kaportayı göçertebilir, camları ve farları kırabilirsiniz. Farların kırılması gece yarışlarında görüş mesafenizin kısalması anlamına geliyor.

Bu aşamada hasarların son derece gerçekçi olduğunu söyleyemem. Mesela azmedip 5-6 takla attırdım ama bir türlü yan aynaları kırmayı beceremedim. Bakmaya kıyamadığım spor arabaları artık tepe tepe kullanamayacağınıza göre bu özellik görevini yerine getirmiş demek. Tabi çulsuz kalmayı ve de performans kaybını göze almıyorsanız.

Çok Dövünürsün Sonra

Şu High Stakes'in bir özelliği daha var ki. Süsleyip püsleyip gelin arabası özeni gösterdiğiniz, üç-beş kat cila attığınız aracı Career modunda birkaç dakikalık bir yarışta kaybetmek de var yolun sonunda. Bu tip ikili yarışlarda Load seçeneği yani işin geri dönüşü yok.

Diğer yarış şekillerinden Knockout'da her yarış sonunda sonuncu eleni-



yor ve bu eleme sistemi tek yarışçı kalana dek farklı pistlerde devam ediyor. Amatör seviyede birincilik F1 pistlerinden Raceway 1'i, profesyonelde R1 ve R2'yi ve en zor seviyede üç Raceway'i birden açıyor.

Hot Pursuit kısmı da elden geçirilmiş. Classic'de bütün pistlerde polisten kaçmayı başararak en fazla aranan yarışçı oluyorsunuz. Polis olarak mükafatınız en iyi polis olma. Getaway'de yarışçıyken polisten elinizden geldiğince uzak durma, polis olarak da en kısa sürede yarışçı yakalama. Time Trap'de zaman bitmeden yarışı bitirme, polisseniz yarışçılara zaman dolmadan finiş çizgisini geçirtmemeyle görevlisiniz.

Yarışçıları yakalamanın en kolay yolu pusu kurmak. Her pistte pusu kurmaya uygun yerler var. Hangi zihniyetin o güzelim arabaları polis arabası yapmaya kıydığını çözemedim ama bizim polislere de birer Lamborghini verseydiniz sokakta suçlu kalmazdı herhalde. Polis takipleri sırasında tepede dolanıp duran helikopteri Playstation'daki gibi yönetmeyi başaramadığımı itiraf edeyim. "Hıhoha! Ben yaptım" diye sırıtmak yok di mi? Ayıp oluyor arkadaşlar

Yarışlardaki rakip sayısını belirleyebilir ve buna bağlı olarak yolları trafiğe açabilirsiniz. Bırakın kullandığınız araçları, sivil trafiği oluşturan içlerindeki sürücülerin hareketlerini, egzost dumanlarını bile görebildiğiniz arabalar dahi küçük çaplı birer tasarım harikası. Yarışın gerçekleştiği yerin kullanılan araçlara etkisi var. Karlı yollarda yol düzlerler dolanıyor.

Grafikteki gelişmeler inanılmaz dedik ya. Arabaların kaportasındaki yansımalar parlaklıkla göz yanılgısı oluşturan cinsten değil. Şelaleler, ağaçlardan dökülen yapraklar, çığ düşünce aniden yolunuzu tıkayan kar kütleleri hoş ayrıntılar. Yarış öncesi tescil ettirdiğiniz isim aracın plakasını belirliyor.

Müjjjde! Bu bildiğim kadarıyla Playstation sürümünde olmayan bir özellik. Tampon üstü saçma sapan bir açı yerine, aracı kokpit görüntüsüyle kullanabilirsiniz. Kontroller için Force Feedback desteği unutulmamış.















NFS'in alışılagelmiş arcade özelliklerinin kimi düzenlemelerle simulasyona doğru çekildiğini görüyoruz. İklim şartları ve pist özelliklerinin oyuna yansıması için garaj ayarları kullanılmış. Engine Tuning'le hızlı gidilmesi icap eden yollarda ayarı sona dayayıp, bol virajlı yollarda azaltmalısınız. Steering Sweep yavaşta olursa geniş ve sağlam, çabukta olursa keskin dönüşler yaparsınız. Vites ayarlarını arttırırsanız daha çabuk hızlanırsınız ama maksimum hız düşecektir. Fren ayarını öne almak güvenli ve savrulmadan fren imkanı sağlar. Aerodynamics hızlı gitmenizi sağlayabilir. Yine de bu şekilde yol tutuşunuz azalacaktır. Ayrıca yağmurlu ve güneşli havalar için ayrı lastikler kullanmalısınız.

Paraya kıyılır

Müzik kalitesini değerlendirmek size kalmış. En azından en sevmediklerinizi eleyip sadece iyi bulduklarınızı dinleme şansınız var. LAN ve bölünmüş ekranla iki kişilik oyun seçenekleri dışında EA Racing Online'ın sağladığı en azından gelecekte sağlamayı vaat ettiği kolaylıklarla çoklu oyuncu seçeneğini sekiz kişi kullanabilirsiniz.

NFS3'ün tüm özellikleri elden geçirilmiş. Görülen doğru yerlere doğru ilavelerin yapıldığı ve EA Sports'un bir kez daha alanındaki en popüler oyunu yarattığı. Daha fazla araç, daha ayrıntılı grafikler ve makul sayıda pist bunda büyük rol oynuyor. Araç dinamikleri daha etkili. Diğer polis araçlarına emir verip ve barikat kurdurtabilme Hot Pursuit moduna renk katmış. Career Modu en büyük noksanlarından birini kapatmış ki bu, derinlik. Oyunun en baştan beri gelmesini umduğumuz yere doğru ilerlediğini görmek güzel. Eğer bilgisayar aldığınız günden beri benim gibi piyasaya çıkmış NFS'lerin birini bile kaçırmadıysanız NFS4'ten uzak durmanız imkansız. Zira High Stakes ara sürümlerle birlikte CD rafında yerini edinen beşinci NFS

Ozan Ali Dönmez

9

NFS 4 High Stakes

EA Sports • Yarış • 1 CD

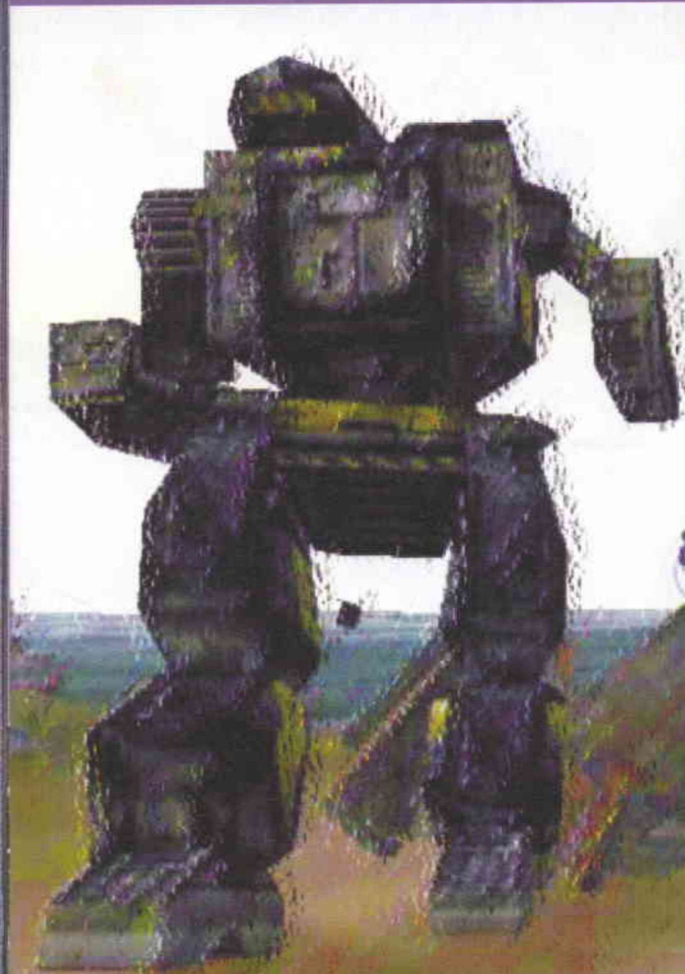
SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 50 MB
İŞLEMCİ	: P200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 2-8
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	: Aral İthalat Tel: 212 659 26 73		
Level CD	: Temmuz 99		

MechWarrior 3



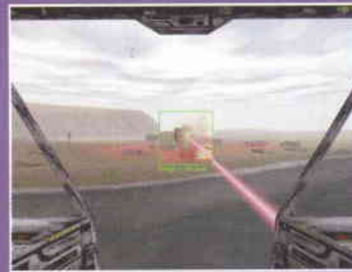
Dev Savaş Mech'leri İçinde Savaşmaya Ve Ölmeye Hazır mısınız?

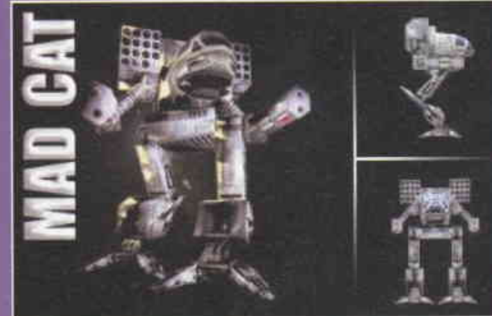
Büyük olasılıkla geleceğin savaşları bilgisayarların denetiminde, karşılıklı bir kaç dakikalık ölümcül füze saldırılarıyla tamamlanan ve insanlara ancak yıkıntıları toplama işini bırakan çatışmalar biçiminde olacak, ama içimizdeki 3. sınıf Amerikan filmleriyle doldurulmuş gelmiş maço kendini uzayda X-wing türü gemilerle ışık hızında it dalaşına girerken ya da elinde Rambo'yu bile tırstıracak boyutta bir silahla tek başına düşman üssünü basarken düşlemeyi seviyor. Her sağlıklı genç erkek ömründe en az bir kez X-Wing pilotu olmayı istemiştir, sanırım ikinci popüler fantezi dev bir robotun içinde ortalığı dağıtmaktır. Düşünsenize bir omuz darbesiyle binaları yıkıyorsunuz, karşınıza çıkan düşman robotunun kolunu iyi nişanlanmış bir lazer atışıyla uçuruyorsunuz, askerler ayağınızın altında kıymaya dönüşüyor, tanklar robotunuzun gövdesindeki yuvalardan fırlayan roketlerle paramparça oluyor. Bu fikri kafamıza ilk sokan kuşkusuz Japon çizgi filmleri olmuştur. Dünyayı işgalci bir uzaylı filosuyla onların mekanik canavarlarından kurtarmak için savaşan ve bir anda uçaktan dev robotlara dönüşebilen Veritech'leri konu alan Robotech'i kim unutabilir ki? Robotech ile benzer bir atmosfere sahip olan Battletech evreni önce bir masa-üstü oyunu olarak ortaya çıkmıştı. Dijital dünyaya girişi ise Battletech adlı RPG-stratejiyle oldu. Daha sonra Activision firmasının piyasaya sürdüğü ve bu evrende geçen Mech Warrior sanırım ciddi olarak ilk kez Mech simülasyonu kavramını oyun piyasasına kazandırdı. Mech Warrior 2 benim sınav arifesinde bilgisayarın başında uykusuz geceler geçirmeme neden olacak denli iyiydi. Böyle olunca da serinin üçüncü oyununu görür görmez üstüne atladım (bilgisayarcıda beni CD rafından indirmeleri oldukça uzun sürdü).



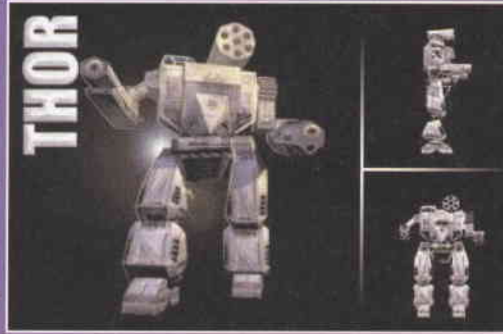
Battletech Uzayı

Olaylar uzak gelecekte geçiyor. Tüm insanlığın oluşturduğu Star League adındaki federasyon iç savaşlar sonucu çökme noktasına gelince Başkomutan Alexander Kerensky barışı sağlamak için League ordusunun büyük kısmını yanına alarak bilinmeyen dış uzayda bir araştırma yolculuğuna çıkar. Yıllar geçer ve gidenlerden haber alınamaz. Geride kalanlar ise kendi aralarında çarpışmayı sürdürürler ve League, her birinin başında birer hanedan bulunan beş fraksiyona ayrılır. Bu arada dış uzaydakiler de kendi aralarında klanlara bölünür ve yeni dünyalarının sınırlı kaynakları için savaşmaya başlarlar. Ancak yaşadıkları gezegenlerin zor koşulları ve askeri yaşam biçiminin doğası nedeniyle eski Türk ve Moğol devletlerindekine benzer, son derece militarist bir toplum yapısı oluştururlar. Her klanın totemi kurt, şahin gibi yırtıcı bir hayvandır. Ordu birlikleri bile Tuman (Tümen) gibi eski Türkçe adlar taşır. Bu klanlar 3050 yılında iç uzaya yeniden ulaşırlar ve geride bıraktıklarına yüzyıllar süren militarist yaşam biçiminin savaş meydanında neler yapabileceğini gösterirler. Bir anda neye uğradıklarını şaşıran iç uzay hanedanları, klanlar dünyaya ulaşmak üzereyken çetin bir direnişle onları durdurmayı başarırlar. Kendi aralarında (en azından askeri olarak) League'i yeniden kurduktan sonra, birleşik bir kuvvetle Smoke Jaguar Klan'ına bir karşı saldırı düzenlerler. Aynı anda gizlice gönderdikleri bir özel birlik Klan'ın ana gezegenine inerek ortalığı dağıtır. Herkes Smoke Jaguar'ın artık bittiğini düşünmektedir. Ama geride kalan klan birlikleri inanılmaz bir hızla yeniden örgütlenirler. Öcleri korkunç olacaktır...











Mech Kullanmak Zor İştir

Oyunda siz sağ kalan Jaguar güçlerinin yeni üssünü yok etmeğe çalışan Inner Sphere görev birliği tarafındasınız (gücün iyi tarafı). Doğrusu ben klan olmayı yeğlerdim, seçim hakkı tanımamaları kötü.

Oyunu Microprose adına yapan Zipper diye bir firma. Pek çok açıdan Activision'un oyunlarına sadık kalmışlar ama kontrolleri olabildiğince de basitleştirmişler. Bu yüzden Mech2'yi oynayanlar da, oyuna tamamen fransız olanlar da bu çelik canavarları yönetmekte zorlanmayacaklardır. Mech2'de robotun üst kısmını tuşlarla döndürmeye alışmam için bayağı zaman geçmesi gerekmişti. Bu iş Mech3'te Mouse'un yönettiği nişangahı görüş alanının sınırına getirmek gibi basit bir işlemle yapılabiliyor. Yine de pek çok fonksiyonu olan bu dev robotlara alışana dek biraz zaman geçebilir. Bunun için son derece iyi hazırlanmış eğitim görevlerini yapmanızı öneririm. Evet bir süre sonra sıkıyor ama kontrollere hakim olmanın en iyi yolu bu. Daha sonra yeni edindiğiniz Mech pilotluğu yeteneğinizi Instant Action'dan görev yaratarak sınayabilirsiniz. Sanırım bu oyunu Multiplayer oynamak çok eğlenceli olacaktır. LAN ve Internet üzerinden sekiz kişiye kadar karşılıklı kapışabilirsiniz. Tek kişilik oyuna başlamak içinse Campaign seçeneğini tıklamalısınız. Mech3 32MB RAM ve P166'da 'çalışıyor', ama eğer en az bir P200 ve 3D hızlandırıcı kartınız yoksa bu oyuna yaklaşmamanızı öneririm.

Heavy Metal

Mechwarrior'daki savaş mantığı basitçe şunun üzerine kurulu: Silahlarınızı ateşledikçe robotunuzun ısısı artar, bu ısı kritik düzeye geldiğinde tüm sistemler otomatik olarak kapatılır. Görev ekranında alttaki seçeneklerden Mechlab'a tıklayarak, Cooler yani soğutucu alırsanız, ateş ederken biraz daha rahat davranabilirsiniz. Bu arada ırmak ya da göl gibi bir su kütlesine girdiğinizde Mech'iniz ateş ederken neredeyse hiç ısınmaz. Kullanacağınız silahların her birinin kendine göre özellikleri vardır. Örneğin lazerler robotun füzyon reaktöründen enerji aldıklarından sonsuz atış yapabilirler, ancak bir kez ateş ettikten sonra şarj olmaları için belli bir zaman geçmesi gerekir (pulse'lar dışında, ama onlar da güçsüzdür.). Makineli tüfek ise seri ateş edebilir ama göz açıp kapayana dek cephanesi biter. Roketler oyunda bence biraz güçsüz olmuş yine de en az ısı yaratan silah onlar. Ayrıca çeşitli eksantrik ve abartı güçlü silahlar da var, ama bunların ancak birkaç atımlık cephanesini taşıyabiliyorsunuz. Benim önerim her görevde mutlaka bir lazer almanızdır, çünkü diğer tüm silahların cephaneleri siz daha ne olduğunu bile anlamadan bitebiliyor. Ateş ederken nişan aldığınız bölge çok önemli. Mech'lerin gövdesi çok dayanıklı olduğundan daha zayıf olan uzuvlarına ateş etmelisiniz. En kolay kollar parçalanır, düşman robotu kolunda güçlü bir silah taşıyorsa bu biçimde onu iptal edebilirsiniz. Bacaklara nişan almak zordur, ama bacakları olmayan bir mech de hareket edemez öyle değil mi (bence en etkili taktik bu) Bu arada oyunda bacağından yara almış bir robotun aksayarak yürüyüşü çok gerçekçi görünüyor, zaten Mech'lerin hareketleri Motion Capture yöntemiyle kaydedilmiş. E tuşuyla düşmana kilitlendiğinizde hangi bölgesinin hasar almış olduğunu sol alttaki ekrandan görebiliyorsunuz. Ins tuşuna bastığınızda, nişangahtaki görüntü zumlanıyor, böylece uzaktaki hedeflere bile etkili atışlar yapmanız olası. Robotların ısı yüzünden sık sık kilitlenmesi oyunun temposunu biraz düşürdüğünden, Mech'lerin dayanıklılığına da fazla güvenerek yakın çatışma ortamlarında düşmanla karşılıklı atış düellosu moduna girebilirsiniz. Aman diyeyim, özellikle kullandığınız robot hafifse olabildiğince vurulmamaya çalışın, bunun için de düşman Mech'inin arkasına geçmeyi deneyin ve yakınına girip bacaklarına ateş edin. Kalabalık düşman gruplarının ortasında kalmamaya çalışın, böyle bir durumda J ile jetlerinizi kullanarak ortamdan uzayın. Daha sonra düşmanları vurkaç yöntemiyle tek tek halletmeyi deneyin. Bu arada eğer varsa Lancemate'lerinizden (wingman gibi bir şey) de yardım isteyebilirsiniz. F11 ile emir ekranına geçersiniz. En sık kullanacağınız Attack My Target (kilitli olduğum hedefe saldır) komutu F6 ile verilir. Bu arada neredeyse unutuyordum, silahları tek tek ateşleyeceğinize gruplamanız daha iyidir, bunu da Mechlab'dan yapabilirsiniz. Bir grubu aktif yapmak için , ya da J tuşuna basmalısınız. Ayrıca bir dahaki göreve çıkmadan önce Next Mission seçeneğinin solundaki seçenekle, savaş alanında yok ettiğiniz düşmanlardan arta kalan ekipmanı toparlayabilirsiniz. Şimdi bazılarına göre oyunu sadece incelemeyip, biraz da açıklama yapmakla okuyucuları embesil yerine koymuş oldum ama ne yapalım, kuru inceleme yapmak bize göre değil.

Yapmış Yine Gavur

Mechwarrior 3 çok iyi bir oyun. Bir kere grafikleri güzel ama zaten bu devirde grafikleri vasat olana kız bile vermiyorlar. Robotların hareketleri çok gerçekçi. Yapay zeka oldukça iyi. Yürürken toprağın durumuna göre ayak izleriniz kalıyor ve yavaş yavaş siliniyor. Roket düşen yerlerde krater açılıyor. Yer şekillerinin sudaki yansımaları mükemmel. Çevredeki binaları yıkabiliyor insanları ayaklarınızla ezip parçalayabiliyorsunuz. Coğrafi özelliklerden yararlanıp saklanmanız ya da tuzaklar kurmanız olası. Bazen kapalı mekanlara girip Quake hesabı takılabiliyorsunuz bile. Kontroller çok kolay, silahlar çeşitli ve iyi düşünülmüş, savaş sistemi bazen tempoyu düşürse de bence çok iyi. Görebildiğim tek eksiklik yer şekillerinin keskin kenarları yüzünden çok gerçekçi görünmemeleri, bence buralarda biraz daha poligon kullanılmalıydı. Ayrıca oyun beni birkaç kez nedensiz yere windows'a attı ve bir keresinde önceki görevi başarmama karşın yeni bölüme geçmeme izin vermediğinden oyunu baştan install etmek zorunda kaldım. Sonuçta bütün bunlara ve Star Siege ile Heavy Gear2 gibi iki güçlü rakibe rağmen Mechwarrior 3 bence adını hak ediyor(Bu arada oyunun dördüncüsü üzerinde çalışılıyormuş) L

Tebtengri

8

MECHWARIOR 3

Microprose • Simulasyon • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: P166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 8 Kişi
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: **Verilmedi**		

Descent 3

Descent'i unutmaya başlamıştınız di mi? Yok öyle yağma! Ne demiş büyüklerimiz: The Legend continues!

Daha önce en az birkaç defa Descent oynamışsınızdır muhakkak. Bazı bölümlerde takıldığınız yerler de olmuştur tabi. Peki oyunu bitirmiş bir arkadaşınızdan yardım almak için ona haritayı tarif etmeyi denediniz mi hiç? Şu yer var ya hani tüneller uzayıp gidiyor, karmaşık bir labirentin sonunda patlatılması gereken bir reaktör var. Yok yok orası değil. Falanca anahtarı aldıktan sonra diğerinin bulunduğu odaya girmek için filanca anahtarı bulmanın gerektiği bölüm. Hatırladın mı? Heh! İşte orada ne yapmam gerekiyo abi? N'ooolur söyle kulun kölen olayım gibi saçma sapan sorular yöneltmek zorunda da kalmışsınızdır o halde.

Descent2'den bu yana ömrümün üç güzel yılını daha geride bıraktım ki bu süre bir action oyununu beklemek için pek kısa sayılmaz. Descent: Freespace'i hesaba katmıyorum çünkü onun hikayesi bambaşka. Hatırlarsanız serinin yaratıcısı Parallax Software seriyi iki farklı yönde geliştirmek için Volition (Bu Freespace'i yapan oluyor) ve Outrage olmak üzere ikiye ayrılmıştı. Diğer firma olayı bambaşka bir çizgiye çekmeye çalıştığına göre Descent3'ü gerçek varis olarak görmek gerek.

Oyun sizi maziye, 486'lı günlerinize geri götürüyorsa 360 derece hareket etme imkanı sağlayarak FPS türünde çığır açtığını da hatırlayacaksınız. İnsanların hala Doom'a taptığı o günlerden bugüne popülerliğini koruyan bu ismin başka bir başarısı daha vardı. Zamanında önemsenmedi belki oysa 8 kişiye varan çoklu oyuncu seçeneğiyle ilk kez bu seride tanışmıştım.

Çüş desem ayıp mı olur?

En iyisi Descent tarihi dersine son verip konuya girmek. Elimde 2CD'lik bir oyun duruyor. 210Mb'lık minimum kurulum seçeneği dışında tam kurulum 1Gb'lık yere kıyma anlamında. Bu da bir çeşit rekor olsa gerek. Sandığınız sıklıkta ara sahnelerle karşılaşmayacaksınız. Açılış görüntüleri ve görev aralarında nadiren sunulan demolarda, olay konu çerçevesinde gelişiyor. Bir dizi operasyonun parçasıyız ya, konu da ne konu:



Uzay geminizi patlamaktan son anda kurtarıyorsunuz ama şimdi gerekli yardım ulaşmadığından bilinçsiz vaziyette uzayın derinliklerine doğru sürüklenmektesiniz. Derken birkaç adam çıkagelip sizi kurtarıyor. Meğer onlar bir grup bilim adamıymış ve iyi bir pilot arayışındaymışlar. Bu devirde her yardımın bir karşılığı var tabi deyip onlara katılıyorsunuz. Onlar tüm bilgisayar sistemlerini etkileyen şeytani virüsle ilgili, şüphelerin PTMC isimli firmaya odaklanmasına neden olacak delillere sahipler. Bir süre sonra hayatınızı tehlikeye sokan uzay gemisi kazasında önceki patronlarınızın sorumluluğu ortaya çıkıyor.

Sen şükret ki konu var demeye kalkmamalı çünkü zaman içinde sizde hikayenin oyuna yansımasının son derece kısıtlı olduğunu fark edeceksiniz. Bölüm aralarında kısa metinlerle bilgilendiriliyorsunuz ve görev sırasında yeni gelişmelerden tümüyle soyutlanıyorsunuz. Şeytani bir virüsün etkisindeki robotları haklamak sizi hikayenin bir parçası yapmıyor. Zaten konudan bihaber olsanız da görevleri güzel güzel bitirebilirsiniz.

İkisi gizli olmak üzere toplamda halledilecek 17 görev var. İşlerin henüz sarpa sarmadığı ilk bölüm gayet basit. Sevk edildiğiniz yer PTMC'nin Deimos'taki veri depolama merkezi. Hedef binanın alt katlarına ulaşarak oradaki veri terminaline girmek. Bunu personel kayıtlarını bilgisayarınıza aktarmak için yapmalısınız. Dr. Sweitzer'in tam olarak nerede saklandığını öğrenecek ve binanın çıkışına gelen başka bir gemi tarafından sıcak temas bölgesinden uzaklaştırılacaksınız.

Farklı hedeflerin olduğu farklı görevler çeşitlilik sağlıyor. Mesela hapishaneden adam kaçırma görevinde mahkumla önce bağlantı kuruyor, sonra onu güvenliğin en alt düzeyde olduğu yere ulaştırıyorsunuz. Güç alanını kapatabilirseniz nakil gemisiyle yapılacak kaçış da kolayca gerçekleşiyor. Araştırma merkezleri, uzay birimleri ve şehirlerde geçen diğer görevler arama, saklanma, kurtarma, zamanı iyi kullanma gibi temellere oturtulmuş. Yine de konuyla görevlerin tümüyle örtüşmediği konusunda ısrarım sürüyor.

Descent'in koridorları her zaman kafa karıştırıcı olmuştur. Sürekli daireler çizen ve üstüne üstlük dallanıp budaklandıkça iyice içinden çıkılmaz hale gelen koridorlar hala var ama eskisi kadar bunaltıcı değil. Üstelik macera nadiren de olsa labirentlerin dışına yani gezegen yüzeyine taşıyor. Ama bölümlerin çok büyük bir kısmının buralarda geçmesini beklemeyin.

Japonlar mı yapmış bunu?

Koridorların basitleştirilmesi dışında poligon kaplamalı haritaların kullanımıyla bu ekranlardan daha önce gidilen yerleri tanıma ihtimali var. Amma velakin tüm bunların yanında bir Guidebot var ki her derdinize deva olacak "Lanet olsun! Gene mi kaybolduk?" demek yerine her yere geminizle beraber götürdüğünüz robotu tak diye çıkarıp beni düşman robotlarına veya bir sonraki hedefe götür diyebilirsiniz. Ayrıca onu takip ederek cephane ve enerjinin nerede saklandığını bulmak ve hatta ona geminize eskortluk yaptırtmak bile mümkün. Yine de bu Japon harikasını her işe koşmayın, çünkü geminiz dışında olması onu düşman robotlarının baş hedefi yapıyor.

Descent3'ün oyuncu-

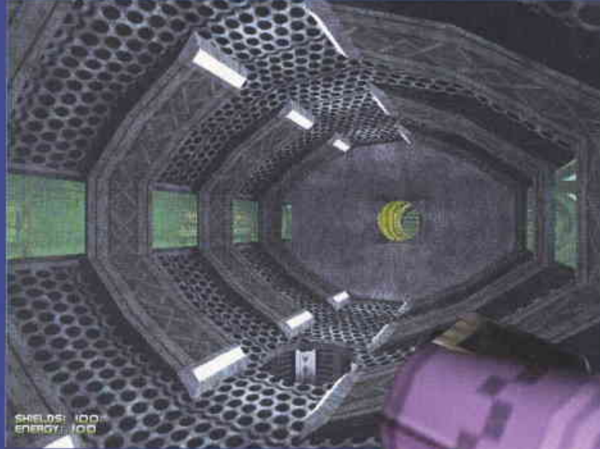
DESCENT3

lara sonsuz hak verdiğini duymak canınızı sıkabilir. Oysa öldükten sonra yere saçılmış alet edevatı toplayıp daha seri atışlarla düşmanı haklamak olayı cıvıklaştırmanın ötesinde zorluk derecesini dengelemek için makul bir yol sanki. Zaten çoğu yerde, sunulan yardımın tümüne ihtiyaç duyuluyor.

Hep robotların yaratıcılarından daha zeki olamayacakları iddia edilir. Şimdilik benim de aksini söylemeye niyetim yok ama oyundaki robotlar işlerini gayet iyi yapıyorlar. Çeşitçe sayıları yirmiyi bulan düşmanların hareketleri iyi işleyen bir sisteme oturtulmuş. Tümünü aynı şekilde kontrol eden basit bir mekanizma yerine barındırdıkları savunma ve saldırı özelliklerini içine düştükleri duruma göre kullanan robotlar bolca. Sinek gibi etrafınızda turlamakla yetinmektense vur-kaç yapan, zorda kaldığında alarm veren, destek kuvvetleri çağırıp ikili karşılaşmalara iri robot abilerini çağırıyorlar.

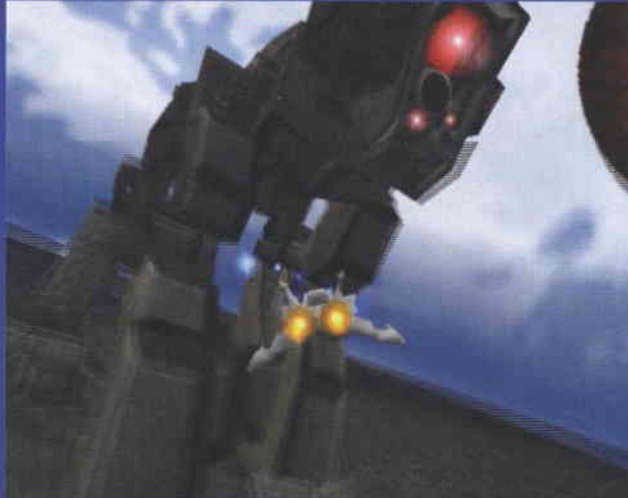
İlk bölümlerde ortaya çıkan ve esasen kolay lokma olmalarına rağmen kafa şişiren iki robot var. Gyro'nun (ufak tefek ve zıpır olanı) normal koşullardaki görevi bina giriş-çıkış güvenliğini sağlamak ve bazen de devriye gezmek. Gözlem görevi nedeniyle silahsız olması gerekirken gelişmeler karşısında lazer ve termal sistemlerle donatılmış. Alarm verildiğinde sadece şüphelileri durdurmak ve kimlik sormak olan görevini birden unutuveriyor. Diğer robot Tubbs (hormonluymuş gibi duranı) daha karışık durumlarda büyük kitleleri kontrol altında tutmak için programlanmış. Güçlü silahları yok belki ama son derece saldırgan. Destek kuvvetleri çağırmak yerine tek başına mücadele etmeyi tercih ediyor.

Silah çeşitleri napalm, lazer gibi silahlarla otuzu buluyor. Birincil ve ikincil olarak seçilmiş silahlar eş zamanlı ateşlenebiliyor. Silah seçimleri de taktiksel. Vauss Cannon gibi silahlar kısa mesafede, Black Shark gibi uç silahlarsa toplu kıyıma yönelik.



Uzay gemileri farklı zayıf ve güçlü yönlerle birbirinden ayrılmış. Phoenix hızlı ve çevik. Silah ve zırhıysa onun zayıf karnı. Magnum'un kontrolü zor, oysa vuruş gücü inkar edilemez. Pyro içlerinde gücün en etkili dağıtıldığı, hızlı da sayılır.

Oyunda beş zorluk seviyesi var. Bence Hotshot herkes için en uygun olan. En kolay moddayken etrafta daha fazla enerji var ve kevgire çevrilmeden önce birkaç saniye daha soluklanabilirsiniz. İleriki aşamalarda zorda kalırım diye hak kaybetme endişesi de gereksiz. Kontroller mouse, klavye ve joystickle yapılıyor. Sidewinder, Logitech ve Saitek gibi özel joystickler ayrıca destekleniyor.



Değişim ve gelişim

İşte size yeni ses sistemlerinizi denemek için iyi bir fırsat. Dolby Surround müzikler, girilen mekana ve içinde bulunduğunuz duruma göre değişiyor. Müzik fazla sakinse de n'apalım idare edicez Direct3D, A3D ve Creative'in EAX'ı gibi tüm gelişmiş sistemler destekleniyor.



Günümüz FPS'lerinin sahip olması gereken bir diğer özellik daha var ki o da modern çağ eğlencesi çoklu oyuncu desteği. Parallax Online, pratik ve hızlı bir seçenek olarak bu alanda parlıyor. Bu beleş servis seviyenize göre sınıflandırılacağınız değişik oyun grupları kuruyor. Kali, Gamespy ve Heat.Net gibi diğer popüler oyun serverlarında Descent3 oynayabilirsiniz. Co-op, Team Play, Death Match ve Capture the Flag gibi bir kısmını denemeye fırsat bulamadığım alternatif seçenekler fazlasıyla mevcut.

Bu arada güya kurulum sırasında yüklenen ama bir türlü kullanılamayan bir bölüm editörü var ki evlere şenlik. Outrage'in mazereti son derece gülünç. "Bu özelliği oyunun piyasaya çıkış tarihine yetiştiremedik." İlerleyen günlerde bu ek programı Internet'ten ücretsiz olarak çekebileceğiniz söyleniyor bakalım ama hadi hayırlısı.

Söylenmesi gerekenlerin neredeyse tümünü söyledim sanırım. Muazzam boyutta değişim ve gelişim söz konusu Ama Descent hala Descent. İlk ikisini beğendiyseniz tereddüt etmeyin. . L

Ozan Ali Dönmez

8

Descent 3

Outrage Software• FPS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98/NT	HD Alanı	: 210 MB
İŞLEMCİ	: P200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 16 Kişi
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Ocak 99		

LEVEL HIT

Expendable

Sizi kredi kartı sanıp harcamak isteyenlere kim olduğunuzu göstermek ve müthiş efektlerin arasında tüyler ürpertici gezegenlerde sağ kalmak istiyorsanız bu ambleme ihtiyacınız olacak...

Efenim merhaba demeden önce haber vereyim bu oyunun çok atmosferi çok sıkı, yani ya bu yazıyı okuyacaksınız yada bu oyunu alacaksınız derim. Evet oynamak için kafanızı yeterince sakin hissediyorsanız oyuna başlayabiliriz, Expendable tür olarak shoot'em up, beat'em up karışımı bir oyun insan karakteri olarak önünüze ne çıkarsa vuruyorsunuz, iki kişi aynı ayda oynayabiliyor bu oyuna zevk katmasının yanında ortamı daha da karıştırıyor tam curcuna yani. Aslında eskilerden C64, Amstrad zamanlarında özellikle müdürümle beraber oynayıp beraberce hayran kaldığımız Ikari Warriors ve daha sonra çıkan Victory adlı oyunları oynayanlar Expendable yi görüncede aynı tür olduklarını anlayacaklar, başka benzerleride oyunun kendisine daha çok benzeyen (efektler açısından) Amiga daki Warzone sayılabilir. Fakat aralarında bir fark var Expendable benim gördüğüm en abartılmış ama insanı rahatsız etmeyen görüntü efektleri içeren oyun, yapımcı firmanın Rage olduğunu düşünürsek gene üstün efektleriyle dikkat çeken Incoming oyununu oynayanlar anlayacaklardır durumu ama Expendable da kat kat abartılmış patlama ve ışık efektleri haberiniz ola. Ayrıca bendeniz maplere hayran kaldım özellikle atmosferi insanın ağzını açık bırakacak cinsten, Unreal 'e efekt ve ortam açısından çok benziyor. O yüzden sırf maplerini görmek için bile mutlaka oynayın derim, seveceksiniz...





Da problemoz

Evettt oyunun şerbetini bol tuttuktan sonraa hemen şu noktaya deyineyim, Expendable 3dfx ve Direct3D destekliyor haliyle ama ben Voodoo2 kartımda şöyle bir problemle karşılaştım sizinde başınıza gelirse dikkat edin, oyun normal çalışıyor görüntülerde (ışıklarda) ilk başta çakmasanızda problem var. Oyunun background kısımları siyah fogging shade olacak yani siyah sis olmalı, eğer siyah tonlama yerine parlak beyaz tonlama görüyor ve bazı objeler bembeyaz görünüyorsa hata var demektir (zaten oyun açılışında da menu baya parlak oluyor normale göre) bunun sebebi şu an yüklü olan 3dfx driverlarından kaynaklanmakta son sürücüleri çekerseniz düzeliyor veya 3dfx den generic sürücüleri denersiniz. Oyunu oynamak için bir başka yapmanız gerekense cd de gelen crack directory si içindeki go.exe dosyasını oyun install ettikten sonra tekrar üzerine kopyalamanız. Expendable sözlük anlamı gereği harcanabilen olduğunu düşünürsek oyunda Cüneyt modunda olacağımızı tahmin edersiniz, çeşitli gezegenlerde üstün grafikler, ışık efektleri, kamera açıları ve mükemmel tasarlanmış maplerde karşımıza çıkan her türlü ebüdik gübidik yaratığı sahip olduğumuz eğlenceli ve fantezi silahlarla yok edip aralarda bulunan rehineleri kurtararak en fazla puanı elde etmek amacındayız.





Memur Muharrem 2873 A.D.

Oyunu oynadıktan birkaç dakika sonra biraz düşünmeye başlayacak ve oyunun konusunun 2873 yılında sizin işinden çıkmış (xyophere gezegeninde çalışıyoruz) evine doğru (terragretz gezeneninde ikamet eden) giden ve kasaba, manava, bakkala vs. oldukça borcu











olan bir dargelirli olduğunuz ve bu arada yolunuzu kesen tiplerinde alacaklı kesim olduğunu anlayacaksınız, yoksa bir oyunda olsa birine bu kadar kıl olmuş tiplere anlam vermek güç :) amacınızda tabiki hergun oldugu gibi 10 gezegendeki bu alacaklıları atlatıp evinize sağ sağlim ulaşıp bu günü de kurtarmak olacak. Zaten oyunu bitirince adamın ohh bea çekip alnını silmesinden ve mutlu olmasından olayı pekiştiriyoruz.

Bu mapın patronu benim, lala istemem

Oyunun oynanış sitili ve yaratık, silahlar genelde aynı dolayısı ile sadece dediğim gibi müthiş maplerde oynuyorsunuz, ve bu tarz oyunların 10 senedir beri klasik kurallarıda aynen mevcut Expendable 'da, vurduğunuz düşmanların ve objelerin parlaması, bonus puan veya silah bırakması (zaten silah gökten yağıyor resmen), secret yerlerin olması (silah ve bonus açısından) ve en önemlisi her mapın sonunda o mapın bir müdürü pardon patronu (bizim Sinan gibi muah) yani boss olması onlarında kafasında çanak çömlek kırılması şeklinde olay devam etmektedir (bu satırı okuyamadığınız taktirde muhtemelen bizim boss ve kuvvetli silahı makas mapını geçemedik demektir :))) Oyundaki diğer ilginç bir noktada tüm yatatıkların uzaylı bossların vs. çok ilginç çizildikleri (ben oyunun grafiklerinin tasarımını Mustafa Topaloğlu'nun yaptığına iyiden iyiye inanmaya başladım) gerçekten atmosfer mükemmel ötesi hele fog shading ve transperancy waters şahane mutlaka izleyin. Tamamen 3D tasarlanmış oyundaki kamera açılarında çok güzel ayarlanmış ve yerine göre otomatik olarak değişebiliyor, vurduğunuz patlattığınız yerlerden çıkan silahların yanında renkli anahtarlar lazerli kapıları açmanızı sağlıyor, açtığınız kapılardan çok farklı ve büyük ortamlara girebilirsiniz buralarda kamera tam arkanızdan görüntülemeye başlıyor, birden tomb raider havasına giriyoruz. Map in içine harika entegre edilmiş kahramanımız, zaman zaman üzerinize düşen dev taşlarna yere harika entegre ediyor, çünkü yanından geçtiğiniz dev taş bloğu patlamalardan üzerinize devrilebiliyor o yuzden büyük blokların altından geçerken dikkatli olun derim, bu arada arkada geriye sayma havası veren sesi duyduğunuzda biraz acele etseniz iyi olur çünkü süreniz bittiğinde harcanmış oluyorsunuz.

Biraz silah fantezisine ne dersiniz?

Expendable silahları ise gerçekten eğlenceli envai çeşit patlama efektini veren bu enteresan silahlar gene türünün daha önceden de kullanılan klasik silahları, fakat lazer pointer gerçekten çok güzel bir silah kırmızı çizgi çıkıyor silahınızın üzerinden ve hareket ettiğinizde lazerin kırmızılığı etrafına dinamik ışıklandırma efekti veriyor gerçekten çok hoş zaten oyundaki tüm ışıklar dinamik hesaplama (Quake2,3 ve Unreal gibi). Silah sıkıntınızın pek olacağını sanmıyorum çünkü vurduğunuz her objeden ve yaratıktan illaki bir şey çıkıyor ve bunlardan heryerde mevcut. Ayrıca bazı teleportlardan bonus yerlerine ışınlanıp oradan yüklüce abartı silah ve puan alıp güçlenmeniz olası. Ben oyun aralarındaki ve ışınlanma, bossların, mapların patlama detaylarını çok sevdim gerçekten her bir parçasını görüyorsunuz efektlerin. Kontroller ise son derece kolay bir şekilde ayarlanabiliyor , fakat oyunun perspektif 3D olması nedeniyle strafe tuşu eklenmiş daha kolay hareket etmek amacıyla. Yine bu özelliğide Quake, Tomb Raider tarzı oyunları oynayanlar hemen kullanacaklar. Oyun başında bolca verilen kredilerinizi kredi kartı gibi bolca harcamayın çünkü daha çok geçmeniz gereken bölüm olacak haberiniz olsun zaten size kredi kaybettirecek şeylerin başında ateş parçaları, lazer kapıları ve boss ların kafanıza attığı cd kapakları ve çeşitli makas varyasyonları geliyor, ayrıca bölüm sonu canavarının sizi cepten arayıp hani nerde kaldı yazı demeside onun etkili silahlarından biri.

Tebrikler, tebrikler ve tebrikler

Valla ben açıkçası oyunu yapan programcınında, grafikerinde, firmanında gözlerinden öpmek istedim, müzisyende işi biliyor herif senesi meçhul uzaybilmemne oyununa 76 ların akım müziğini uyarlamış ve çok güzel olmuş onunda gözünü öpmek geldi şimdi içimden. Son olarak oyunu oynadıktan sonra sizden iki seyi yapmamanızı istiyorum, anneniz yemeğe çağırdığında koltuktan kalkıp strafe ile yürümeye kalkmayın (sakın çaktırmayın ha), birde eğer çalışıyorsanız yarın sabah işe gittiğinizde patronunuza tip tip bakıp "acaba bunun hitpoint i neresi?" moduna girmeyin. Ha patron demişken oyunun final boss u yani en büyük patronu en son mapta sizinle bir zam konusu görüşecek :) ben şahsen kendisini gördüğümde maaşların ne kadar tatmin edici olduğunu, kendilerininde bugun çok yakışıklı göründüklerini söyleyip müsadelerini istemiştim, ama kendileri sanırım beni görmeyip üzerime bastılar. L

Holmes

9

EXPENDABLE

Rage • Shoot'em up • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCİ	: P166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Haziran 99		

SAGA: Rage of the Vikings

earned overnight.

Eski zamanlar yeni, yakın ülkeler uzakken; canavarlar ve büyüler birer efsane değilken; diyarların birinde "vi" diye bir halk yaşarmış. Bu halkın başı üzerinde bulunduğu gezegendeki diğer ırklarla devamlı derde girermiş. Ne yaparlarsa yapsınlar yüzyıllardır savaşmaktan kurtulamamışlar. Kılıçlar yontmuşlar kılıçları kırılmış; tuzak kurmak istemişler, tahtadan kocaman at yapmışlar, suda batmış; büyü yapmışlar, tutmamış.. Hep bir eksikleri varmış, kimse farketmemiş.. Bir gün toplantı yaparlarken; küçük bir çocuk öne çıkmış ve "kral çıplak" diye bağırmış. Ama kimse takmamış; çünkü bu ülkenin bir kralı yokmuş meğerse. Bunun üzerine her yere ilan vermişler, ve bir kral aramışlar. En sonunda iki deniz öteden yüzerek bir grup adam gelmiş ve hepsi kral olmak istediklerini söylemişler. Savaş konusunda uzman olduğunu iddia eden bu adamların şapkasında hep bir çift boynuz bulunurmuş. Bunun üzerine ülke halkı hepsini birden kral yapmış. Adları sorulduğunda ise şöyle demişler:

" Bu ülkenin kralları olduğumuza göre bundan sonra bize Vi-kings diyeceksiniz. Diğer ırklardan öcünüzü alacağız ve sizleri hakettiğiniz yere gelmenizi; bu dünyanın hakimi olmanızı sağlayacağız. Bunun için sizlere Odin ve Valhalla üzerine yemin ederiz! "

BALTALAR ELİMİZDE...

... diye başlamıyor tabii ki oyunumuz; ama vikingleri yönettiğiniz kısmı doğru. İlk bakışta tamam dedim gerçek bir Beast & Bumpkins kopyası. Sonraki bakışlarım da hiç haksız olmadığımı kanıtladı. Yani şöyle hafif izometrik bir ekranda bir grup insancığı (aslında sadece insanlar değil (oyunun benzerlerinden bir farkı da bu) devler, elfler ve dwarflar dahil olmak üzere başka ırkları da seçebiliyorsunuz. Bu arada seçebiliyorsunuz dedim çünkü oyunda konulu belli bir campaign yok; bölümleri istediğiniz gibi oynayabileceğiniz gibi, bilgisayarın sizin için seçtiği alakasız bir sırayla da oynayabilirsiniz. Bi dahaki sefer hatırlatın da bu kadar şeyi parantez arası yapmayayım, diğer cümleyi unuttum.) yönetip, geliştirip, savaşıyorsunuz.. Yani binalar yapacak, ekinler bi-



çecek, balık tutup ava çıkacak, halkınız ve ineklerin çoğalmasınız sağlayacaksınız, sonra ise ordu, silah ve ateş...

Oyunda çeşitli klanlar (ırklar) var. Her ırkın kadın, erkek ve büyücü olmak üzere üç tip insanı var. Erkekler aklınıza gelecek her türlü ameleliği yaparken (her türlü yiyecek üretme, binalar kurma, saveşma ve geceleyin evlerde evcilik oynama), kadınlar ise savaşmak dışında her şeyi yapıyorlar; üstelik kadınlar ürün toplama ve bina kurma konusunda erkeklerden daha iyiler. Büyücüler ise özel büyü binalarını kurmak dışında bir tek savaşabiliyorlar. Bunların dışında bilmeniz gereken her birlikte olan zırh, iş yapma ve savaşma kabiliyetinin ırktan ırka değiştiği. Ama Starcraft'taki gibi her ırkın binaları farklı değil. Görünüşü ve kapladığı yer dışında işlevi aynı. Ve oldukça az: sadece 7 tane. Bunlardan dördü ok, kılıç, zırh ve çalışma gücünüzü upgrade etmek için kullanılıyor. Bir tanesi deponuz. Eğer topladığınız ürünler diğer binalarda kullanılmıyorsa direk buraya getirilir ve depo edilir. Aslında bazen başka yerlerde ihtiyaç duyulsa bile buraya getirilebilir. Böyle durumlarda buradan ihtiyaç duyulan yerlere adamlarınız veya ineklerinizle taşıtmanız gerekir. Geriye kalan iki bina ise insancıklarınızı çiftleştiği evler ve inek sürünüzü büyütmenizi sağlayan ahırlardır. Aslına bakarsanız bunların dışında bir de bir tek büyücülerinizin yapabildiği "büyücü yetiştirme kursu" ve "büyüleriniz geliştirilir, güzelleştirilir" binaları var.

VİKİNGLER ÖNÜMÜZDE ...

Tabii ki binalarınızı bedavaya yapmıyorsunuz. Tüm binaları (büyü olanlar hariç) etrafınızdaki ağaçları keserek elde ettiğiniz odunlarla yapabilirsiniz. Bunun haricinde upgradelerinizde dağlardan çıkartacağınız taşları ve yine odunu; büyü binalarında ve upgradelerinde ise çok zor bulunan büyülü meyveleri kullanabilirsiniz. Büyülü meyve gibi şeyler genelde adım başı rastlanmadığı için bunları deponuzdan satın almak zorunda kalabilirsiniz. Bunun için deponuza girip yukardaki terazi ikonuna basın. Göreceksiniz ki buradan oyundaki tüm madenleri ve ürünleri, hatta insanları bile alıp satabilirsiniz (tabii ki depocunuzun da kar etmek isteyebileceğini unutmayın!).

Oyunda bu madenlerin dışında balık tutabilir, ekinleri biçebilir, meyve toplayabilir (büyülü olmayan cinsinden), hayvanları ve ineklerinizi kesebilirsiniz. Tüm bunlar size yiyecek sağlayacaktır. Yiyecek ise insanlarınızın seks hayatını olumlu yönde etkiliyor. Hatta öyleki aç ayı şey yapmaz misali, yeterli yiyecek olmayan evde sadece televizyon sayretmekten başka bir şey yapılmıyor. Dolayısıyla iş gücünüz, ordunuz, canınız olan halkınız da ısrarla aynı sayıda kalmaya devam ediyor. O yüzden yiyecek topladıktan sonra bunları her hangi bir eve götürün. Burada yeterli yiyecek olduktan sonra (ki bu sayı ırktan ırka değişiyor. Mesela devlerde 8 'ken, dwarflarda 3) biri dişi olmak üzere iki bireyinizi bu eve tıkın ve bir süre onları yalnız bırakın. Eve bastığınızda önünüze gelen çubuk dolduktan sonra halkınıza yeni bir birey eklenmiş demektir. Ama maalesef bu bireyler pek çocukluklarını yaşama fırsatı bulamıyorlar. Çünkü hepsi ergin kişiler olarak dünyaya geliyor. Yani oyunda B&B'deki gibi çocuk- büyüklük- yaşlılık gibi evreler yok (gerçekçilik: -1). İnekleriniz de ise durum biraz farklı. Onlar için öncelikle yiyecek değil ot topluyorsunuz. Ama komik olan şey ise sadece tek bir inekle yeni inekler yapabilmeniz. Var mı böyle şey ya! (gerçekçilik -10 !) Ahıra tıkıyon bir ineği kendi kendiyle takılıp yapıyo nası yapıyosa! İnek işte, başka ne beklenir ki ?! (aslında buraya "cryo işte, ne beklenir ki " yazmam gerekirdi; ama yazmıyorum, adamları severim; hatta yakında Atlantis 2'yle Time Machine'i çıkartıyorlar ya on yüz bin kez daha çok sevecem, o yüzden laf yok cryo'ya). Neyse genel olarak oyunun mantığını anladınız şimdi biraz ayrıntılardan bahsedelim isterseniz:













... BİZ GİDERİZ SAVAŞA, HEY, SAAVAASAAA !!!

- Oyunun diğer tüm benzerlerinden en büyük farkı "subjugate" denilen olay. Yani diğer bir deyişle bir ırkı yok etmeden ele geçirme. Böylece o ırkın tüm binaları ve bireyleri sizin yüceliğinizi kavrıyor ve hemencecik sizin tarafa geçiyor. Yani hareket eden her şeyi öldürmek gibi vahşi, pis, iğrenç ve de kaka bir düşünceden uzak; kardeşlik, barış, güven ve sevgi dolu bir yaşam sunuyor bu seçenek size..

Yalnız bu yaşam için iki şeye ihtiyaç var: 1- Öncelikle ele geçireceğiniz clanın başkentini bulmanız lazım. Bir tek başkenti (normal evden farklı gözükmüyor; başkent olup olmadığını ancak yandaki subjugate ikonuna bastıktan sonra binanın üzerine getirerek anlayabilirsiniz. Eğer ikon sarıysa, başkent tam karşınızda demektir. Yalnız dikkat edin siz başkenti almayın diye bilgisayar tüm adamları kapının önüne yığıyor. Bir şekilde bunları alt edip, içeri girmeyi başarmalısınız. Bu arada başkenti alacam diye de yıkmayın. Hem ben size demedim mi hatırlatın bu kadar uzun parantez yapmayayım diye. Ceza olarak iki kere kapıycam işte.)) subjugate edebilirsiniz. 2- Honourunuz, (yani şerefiniz, onurunuz, haysiyetiniz, bacınız) diğer klandan yüksek olmalı. Bunu ancak ve de ancak savaşarak artırabilirsiniz. Tek bir tane bile adam öldürürseniz honourunuz artar.

- Oyunda yaz ve kış olmak üzere iki ayrı mevsim var. Mevsimler arası tek fark derin olmayan suların donması (ve dolayısıyla üzerinde buz pateni yapabilmeniz) ve meyve ve tarım ürünlerinin yok olması. Bu yüzden yazın geyik, balık, kurt gibi hayvanları avlayıp zaman kaybetmektense (çünkü bunlar kışın da yaşabiliyorlar), ekinlere ve meyve ağaçlarına öncelik vermenizi tavsiye ederim.

- Bina yapımında en çok evlere önem verin. Ancak böyle kalabalık bir kitleye sahip olabilirsiniz. Kalabalık bir kitle ise kalabalık bir işgücü, kalabalık bir anne-baba adayı ve kalabalık bir ordu demektir . (Aklıma gelmişken; adamlarınızı savaşçı yapmak için özel bir çabaya girmenize gerek yok. Çünkü ortamda erkek olan her birey delikanlı doğuyor. Yani doğuştan Conan.)

- Binalarınızın dışında biri transport diğeri savaş olmak üzere iki tür gemi yapabilirsiniz. Bu gemilere ne kadar çok tayfa koyarsanız o kadar hızlı gider (tabii elbet her şeyin bir sınırı var, 99 model Kawasaki CX-8000 olacak demedim). Gemileriniz yelkenleriyle set halinde geldiği için rüzgardan etkilenmeniz de kaçınılmaz olacaktır.
Mürettebatınızdan başka yolcu ve her türlü maddeyi de alıp, gemiyi bir depo aracı olarak kullanmanız mümkün tabii
..

- Oyunda zaten sihirli meyve bulmak zor. Bulsanız da büyülerinizi kuvvetlendirmeniz 666 kat daha zor. Kuvvetlendirseniz de en fazla 1 (yazıyla: bir) büyücü yapabiliyorsunuz. En iyisi sallayın büyüyü müyüyü; alın elinize kılıcı sopayı; dalın önünüze gelene. Hem delikanlı viking öyle fireballmış, lightning boltmuş sallamaz..

- Sol taraftaki bilgisayar ikonunnu yanındaki ikonlardan o andan sahip olduğunuz her şeyin bilançosu ve diğer ırkların isimleriyle renklerini görebilirsiniz. Yanlarındaki sayı ise sizi ne kadar çok sevdiklerini (aslına bakarsanız ne kadar nefret ettiklerini) gösterir.

- Oyunda ara ara karşınıza çıkacak olan mezarlardan veya altarlardan yaşayan ölüler ya da büyücü kılıklı vikingler çağırmanız bile mümkün.

- İlk kez oynayanlar tabii ki ve illa ki tutorialı oynayacaklardır. Aslında bakarsanız tüm tutorial görevlerini bitirmiş birisinin ne bu yazıyı okumasına gerek var; ne de çimde çıplak ayak düz koşu yapmasına..

Peki hala, son bir genel bakış: Pek bir değişiklik yok. Biraz süslenmiş bir şehir yap-geliş-öldür ya da ele geçir stratejisi.. Açık ve net bir süre sonra bayar.. Grafikler ve müzikler de abartı bir şey yok. Başta eğlenceli sonra çeşit azlığı ve atmosfer yetersizliğinden sıkıcı.

Odin bu oyunu görse, valla Valhalla'yı kafamıza yıkardı.. L

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

7

SAGA RAGE OF THE VIKINGS

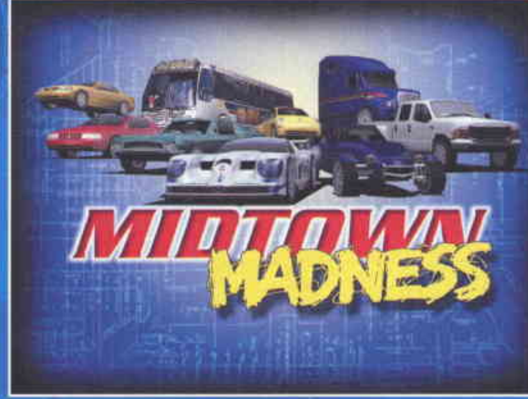
CRYO• RTS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: P133	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Direct 6.X		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
Bilgi İçin	: www.cryo.intractive.com		
Level CD	: Verilmedi		

Midtown Madness

Yarış oynlarına yeni bir soluk...

Yaz aylarında sıcak hava dolayısıyla yaşadığımız bu sıkıntılı günlerde,her nekadar eve kapanıp bilgisayar ile uğraşmak moronluk gibi görünsede bu kadar mükemmel oyunun anlaşmış gibi bir arada çıkması bizi moronluk yapmaya zorluyor.Her yerimden ter fışkırırken oturup oyunları sömürup size bunların yorumlarını yazmak ne kadar fedakarlık isteyen bir iş anladınız umarım.Yazılarda Metallica konserinden falan bahsedip okurun gönlünü kazanmayı amaçlayan ziniyetten uzak samimi bir üslup kullanmaya çalışıyorum.Ben size oyun ile ilgili bilgiler okumak istediğiniz bir dergide neden Metallica konseri anılarımı anlatayım ki.E-mail'larla gelen eleştirileri kulak arkası etmedim ama bu derginin felsefesinde "yaliim abi,sen oku bizi" olayı olmadığından benimde üslubum bu.Ufak hatırlatmamdan sonra ana konuya dönmeye çalışıyorum umarım soru(n)!?ları olanlar cevaplarını bu açıklama ile buldular.



Döndüm...Microsoft çıkardığı tüm ürünlerle kalitenin adı olmaya devam ederken,oyun alanında da kendinden beklenmeyeni veriyor.Total Anniliation yapan ekibi bünyesine kattıktan sonra oyun piyasasına da önem verdiğini açıkça gösterdi.Age of Empires ile yakaladığı dünya çapında başarı,AOE gibi klasik bir kısılı kaynakların etkin kullanımı oyununun üstünde Microsoft etiketi olursa nasıl da başarılı olacağını gösterdi.Microsoft'un ikinci büyük başarısı ise daha önce örneği az görülmüş orijinal konuları,mükemmel teknik unsurlar ile harmanlayarak oyun piyasasınında kendilerine büyük yer edinen Madness serisi ile geldi.Sonuç,Microsoft açısından gene beklendiği gibi iyiydi.Bu halkanın son örneği Midtown Madness,serinin diğer örnekleri gibi orijinal bir konuya sahip.Gerçeği ile birebir tasarlanmış bir şehirde araba kullanmak.

Bir çok insan arabaları ve araba kullanmayı sever.Kullanmak için ehliyeti olmayanlar ise Ferrari resimleri biriktirip,NFS oynar.NFS bu araba kullanma tutkusunu ve zevkini size ne kadar hissettirirse hissettirsin,araba ile serbest gezme zevkini ve araba kullanmanın sorumluluğunu size hissetiremez.NFS'de karşınıza bir kırmızı ışık çıksa,McLaren F1'inizin hızını kesip o ışığa uymaya çalışmak ancak sizi cümle aleme rezil edecek bir alay konusu yaratır.Carmageddon gibi yarışta birinci gelmek dışında varolan ikincil amaçlarınızında olduğu oyunlar dışında tüm yarış oyunları aynı mantığı içerirler.Midtown Madness yine içinde bir yarış amacı taşısada yarışın geçtiği ortam ve değişik yarış stili ile başlı başına yeni bir fikir.Şu ana kadar hangi başarılı oyuna bakarsanız başarısının altında orijinal bir fikir üzerine kurulmuş olduğu ve oyun gidişatının lineer olmadığını göreceksiniz.Bu oyunda da ister istemez bir yarış oyunu olmasından dolayı hissedilen lineer gidişat şehirde araba sürmenizin verdiği heyecan ile önemini kaybediyor.



Şşhş Abi bu herifler ölmüyor yaw...

Buna rağmen oyuna,Chicago şehrini bire bir geçirmiş olmalarına rağmen sanki maket bir şehirde geziyormuş gibi hissetmeniz engellenememiş.Denetim kurulu ile başları derde girmesin ve oyun daha fazla insana ulaşsın diye insanları ezebilmeniz de engellenmiş.Bu da her ne kadar bazı insanlar için gereksiz bir özellik olsa da gerçekçiliği artıracağı kesindi.Bunun yerine arabayı insanların üzerine sürdüğünüzde çeşitli atraksiyonlar yaparak sizden kaçıyorlar.Yalnız bu elemanları duvara sıkıştırıp hızla çarptığımda ve duvarla arabanın arasında kaldıklarında dahi bu olayı büyük bir sukünetle karşılayıp,oldukları yerde duruyorlar.Daha sonrada hiçbirşey olmamış gibi çarptığınız adamlar yollarına devam ediyorlar.Ne güzel değil mi,Chicago'daki insanları arabalar ezemiyor.Şanslı insanlar...

Bunun yanında şehirin kendine özgü curcunası oyuna yeteri kadar yansıtılamamış.

Chiacago'nun 100 km.'i aşkın yolu onlarca arasokağı ve şehire özgü dünyaca ünlü binalar oyuna aktarılmış.9+ değişik araç kullanabiliyorsunuz.Bunların arasında bir otobüs ve büyük bir kamyonda var ki bunlarla sokaklarda gezinmek gerçekten zevkli.Oyundaki araçların özellikleri ve markaları EArts neredeyse tüm markaların lisanslarını elinde bulundurduğundan kullanılamamış.Bu biraz da olsa sıkıntı yaratıyor. Otomobillerin fiziksel yapılarınıda oyuna hayli iyi aktarmışlar.Şöyle ki değişik yapıdaki araçları kullanırken kontrol zorluğu hissetmekten çok aracınızın hafif,ufak veya uzun oluşu oyun stilinize direkt olarak yansıyor.Çarpışmalarda kullanılan fizik modellemeleri

En az NFS:High Strakes kadar başarılı.Çarpışmalarda aldığınız hasarların arabanın kullanımına direkt etkisi oyuncuya çok iyi hissettirilmiş.Tekerleğiniz patladığı taktirde hangisinin olduğunu anlayabiliyorsunuz ki buda gerçekçiliğin artmasını sağlıyor.

Oyunda arabalar üzerindeki yansımalar da bug denebilecek düzeyde yanlışlıklar var.

Yansımalar her nekadar NFS3'deki gibi sabit olsada bazı pozisyonlarda dikkatli baktığınızda,saçma sapan yansımalar görüyorsunuz.













Oyunda oynayabileceğiniz 4 değişik oyun çeşidi var.Cruise seçeneğinde,şehirde sınırsızca gezebiliyorsunuz.Checkpoint Race'lerde rakipleriniz varmadan gösterilen noktalara ulaşmalısınız..Circuit Race'lerde ise rakiplerinizden önce Finish'e ulaşmaya çalışıyorsunuz.Başarılı olarakbitirdiğiniz yarışlar sonra oyunun başında seçemediğiniz arabalar açılıyor. Son olarak Blitz Race'lerde size verilen zaman içerisinde gösterilen noktalara ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Polis var lan, alın bas gaza...

Seçebildiğiniz 9+ araba içinde bir de polis arabası var.Bu arabayı seçerek NFS'deki Hot Pursuit hesabı kovalamaca oynuyorsunuz.Olay şehirde vuku bulduğundan kaçan bir arabayı kovalamak inanılmaz zevkli oluyor.Buna karşılık sizi bir polisin kovalaması komik sahnelerin doğmasına sebep olmaktan öteye gidemiyor.Çünkü oyunda polis gücünü gerçekten tam anlamıyla gerizekalı olarak tasarlamışlar.Sizi yakalamak için şehiri yerle bir ediyorlar buna rağmen yakalayamıyorlar.

M.Madness'da bulunan bir diğer değişik ve ilginç özellik ise günün 4 değişik zamanında oynayabilmeniz.Buna bağlı olarak güneşin durumu,trafik ve yayaların sıklığı değişiyor.Bu unsurda tüm şehrin yapaylığına rağmen gerçekçiliği ileri derecede artırıyor.Hava durumunuda ayarlayabilmeniz,yamur,kar gibi şartlarda oynayabilmenizi sağlıyor ki bu da oyunun şehirde geçtiğinden midir bilinmez hayli güzel sahnelerin doğmasına sebep oluyor.Bu iki unsur oyunda çeşitli açılardan harika manzaralar doğmasına sebep oluyor.

Oyunu,www.zone.com'dan 8 kişiye kadar Multiplayer oynayabilme şansınız var.Tabii bu tip bir oyunda illaha yarışmanız gerekmez çeşitli faztaziler üreterek en fazla 8 arkadaşınız ile şehirin altını üstüne getirebilirsiniz.

Microsoft'un bu kadar iddialı bir şekilde piyasaya sürdüğü oyununda neden saçma sapan hata ve eksiklere oyunu çıkarmadan çözüm bulmadığını anlamıyorum.Mesela,türü araba yarışı olan bir oyunda neden müzik olayı bu kadar pas geçilmiş anlamak mümkün değil.Test Drive 5 gibi sıradan bir oyun 4 tane mükemmel albümü oyuna Track yapar,böyle orijinal bir oyunda 80'li yıllardan kalmış Japon çizgi filmi müzikleri kullanırlar.Bunu anlamak mümkün değil.Grant Theft Auto'daki gibi radyo kaynaklı müzikler kullanılabilirdi.Bu muhtemelen atmosferi ileri derecede etkilerdi.Ses efektlerine gelince;Efektler müzikler nekadar kötüyse okadar iyi.Trafiğin kalabalık olduğu saatlerde çevresel efektlerin başarısını gerçekten hissediyorsunuz.bir otobüse çarptığınızda içindeki insanların çığıkları etkileyici.Diğer kişisel arabalara çarptığınızda ise küfür edermiş havada söylenen cümleler oyundan kopmanızı azda olsa engeliyor.

Grafikler,tümüyle 3D destekli olmasına rağmen oyunun birçok benzerinden kötü ve gerçekçiliği etkileyecek derecede sıkıntı verici yapıya sahip.Genel olarak,her oyunda olduğu gibi uzaktan baktığınızda etkilenebiliyorsunuz.Ancak ayrıntılar ile uğraştığınızda Microsoft'a yakışmayacak derecede hatalar ile dolu olduğunu görüyorsunuz.Özellikle sabit yani interaktif olmayan grafiklerde bu hataları yakalayabilirsiniz.Mesela Çin mahallesinde ayrı 2-3 sokakta bulunan motellerin ve lokantaların tabelaları birbirlerinin aynı.Durum böyle olunca,milyon dolarların konuşulduğu,dünyanın en büyük şirketi kabul edilen Microsoft'daki elemanların 1 yerine neden 5 çeşit tabela yapmaya üşendiklerini düşünüyorsunuz.

Sonuç

Midtown Madness abartıldığı kadar iyi bir oyun değil.Oyunun kapağında Chicago Edition yazmasından dolayı başka şehirlerinde bulunduğu Add-on'ların çıkması olası.Zaten bu olayda Microsoft'un klasik taktiğidir.Her çıkardığı bu tip oyuna daha sonra bir Add-on çıkarır.Ben kendi adıma umuyorum ki çıkartsın çünkü oyunun bu hali standart bir oyunseveri tatmin edecek düzeyde değil.Belki orijinal yapısı sizi bir süre oyalar yarışırsınız ve şehirde turlarsınız ama yeniliklere açık bir şekilde tasarlanmadığından kısa sürede sizi sıkacağı kesin.Bence Microsoft bir aile oyunu yapmaktansa oyunu Grand Theft Auto türü bir anafikir üzerine kursaydı çok daha başarılı bir oyun yapmış olurdu.Çünkü oyun şehirde geçiyor olsa bile konu yarışmak olunca tercih edilebilecek daha iyi oyunlar var.Bunu göz önünde bulundurarak,eğer sadece araba kullanmak,kırmızı ışıklarda falan durup fanteziler üretmek istiyorsanız alabilirsiniz.aksi taktirde tercihinizi başka oyundan yana kullanın. L

Stalker

7

MIDTOWN MADNESS

Microsoft • Yarış • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCİ	: P166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: D3D, Glide		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	: www.angelstudios.com		
Level CD	: Mayıs 99		

Guardian of Darkness

Her şey bedeninin ardına geçmeyi öğrendiği o güne kadardı. Sınırı bir kez geçti mi, geri dönüş yoktu onun için. Bedenin çok daha gerisinde, kendi karanlık köşesinde saklanmış zihninin gücünü buldu ilkin, sonra da onu kullanmanın yollarını. Fiziksel varlığının onu taşıyamayacağı yerlere gitti. Sıradan insanların asla göremeyeceklerini gördü.

Korktu.

Sonra, korkuya da ihtiyacının olmadığını fark etti. Korku bilinmeyenden, kavranamayandan gelirdi. Onun bilinci ise insanoğlunun sezebildiği şu ölümlü dünyanın o kadar ötesindeydi ki.

Görüyor, biliyor ve korkmuyordu.Tek göremediği, zihninin tek bulanık köşesi, bir bir savuşturduğu korku ordularının ayakta kalan tek savaşçısı, kendi geleceğiydi...

Evet, doğru bildiniz, yine seçilmiş olanı yönetiyoruz. Biliyorum, siz de yoruldunuz ama sabır üç vakte kadar bu işlerden elimizi eteğimizi çekecek, çevrelerinin tek umudu olan kahramanları değil, kendi halinde, işine, evine özen gösteren aile babalarını yöneteceğimiz günler de gelecek. Hele şu Maxis'in yaşam simulasyonu "The Sims" memlekete bir ulaşsın, koşturmaymış, kavga dövüşmüş, gelsin goblin gitsin orc savaşmakmış, hepsini rafa kaldırıp "Benden geçti artık." diyeceğim, paşa paşa "Oğlana bisiklet mi alsak gerçi haylaz kerata ama karnesi de iyi geldi hani, kız da harçlığa zam istiyo, n'etsek ki?.." gibi muhabbetlere vereceğim kendimi. Dediğim gibi sabır, az daha sabır... Hele şu gerçeküstü, algı sınırlarımızı yok sayıp ordan burdan fırlayan yaratıklara bir el atalım, onlar aradan çıksın, biz sonra işimize devam ederiz.



Dostlar, Ekna'ya merhaba deyin. Kazınmış kafası ve çin podyumlarından esinlenilmiş yeni kreasyonuyla ilk bakışta tipik bir "çekirge" . Fakat Enka öyle göründüğü gibi Kung-fu üstadı bir eleman değil, o bir şeytan çıkaran keşiş (Gülmeyin, exorcist-monk'u tam tercüme etmeye çalışınca böyle oluyor tabii.). Ekna'nın bağlı olduğu "The Gate" adlı gizli organizyon, William Burnst'ü onun eğitimini tamamlaması için görevlendirmiş. Burnst de bir zamanlar yüksek zihinsel yeteneklere sahipmiş, ama geçen yıllar sadece gençliğini değil, güçlerini de almış. Bu yüzden bize danışmanlık yapıyor, zihinsel güçlerin (kısaca büyü olarak tanımlamakta yarar var sanırım. Aynı şey değiller belki, ama biz sıradan ölümlüler için aklımızın almadığı her şey büyü değil mi?) ne işe yaradıklarını, ve onları ne zaman kullanmak gerektiğini öğretiyor Ekna'ya. Ekna da organizasyonun kendine verdiği görevleri(tahmin edersiniz ki bunlar bir parça (!) gizemli olaylarla ilintili.) yerine getirmek için varını yoğunu harcıyor.





Babam dedi ki, Lara ekna'dan daha yükseğe sıçrarmış, hem de daha güzelmiş

Oyunumuz, Tomb Raider'a benzer bir motor kullanıyor, ancak oynanış bakımından ele alacak olursak arcade değil adventure kısmının ağırlık kazandığını söyleyebiliriz. Lara'nın artistik sıçramaları burada yerini Ekna'nın türlü büyüsüne bırakmış durumda. Dedik ya Kung-fu'cu değil bu adam, öyle hoplamak zıplamak yok. Ağırbaşlı olacaksın, konsantre olacaksın, gerisi zaten gelir. Büyüler az sonra, önce oyun ekranı :

Sol altta yüzünüzü göreceksiniz. Kelsiniz, melsiniz ama yakışıklı adamsınız hani. Bu gösterge yaşam enerjinizi belirtir. Mavi rengin sıfırlandığı anı görmemeye gayret edin. Sağ altta ise o an elinizde tuttuğunuz eşyanın resmi bulunur. Enter tuşu ile eşyayı kullanabilir ya da birine verebilirsiniz. Ortada altta yanyana iki büyü adı yer alacak; büyünün hemen altında bulunan sayı büyüyü kaç enerji harcayarak yapabildiğinizi, büyünün adının hemen üzerindeki +1,+2 gibi ifadeler de büyünün kaçıncı seviye olduğunu gösterir. Bir de yine büyülerin sol üstünde iri iri rakamlarla yazılmış bir sayı var ki, o da toplam enerji miktarınız.



İki çeşit büyümüz var : Normal büyüler (Medium) ve savaş büyüleri (Warrior). Oyunda toplam 13 normal büyü, 15 de savaş büyüsü var, ama her şey sırayla... Başladığınızda üç beş büyünüz var size verilen. Bunların bazılarını size verildiği anda kullanabiliyorsunuz, bazılarını da ancak belirli bir enerji puanı harcayarak satın aldıktan sonra kullanabiliyorsunuz. W ve S tuşları büyü seçimine, Q VE A tuşları ise seçilen büyüyü kullanmanıza yarıyor.Ancak büyü satın almak isterseniz E tuşuna basıp büyü ekranına gireceksiniz. Ardından satın almak istediğiniz büyünün ikonunun üzerine tıklayacaksınız. Soluk renkli ikon renklenecek ve büyü sizin olacak, tabii belli bir miktar enerji puanı düşmek kaydıyla. Kimi büyüleri birden fazla satın alarak daha üst seviyeye çıkarmanız mümkün, ancak büyü ekranında en solda yazan seviyeden daha yukarıya çıkarmanız mümkün değil.Bu ekranın sağladığı bir diğer kolaylık, büyüleri 1'den 9'a kadar numaralandırabilmeniz. Böylece oyun esnasında uzun uzun seçme tuşuna basmak zorunda



kalmıyorsunuz.

Büyülere de göz attıktan sonra I tuşuyla envanteri açıp enter tuşuyla kullanacağınız eşyayı seçebileceğinizi de ekliyor, bu kadar da açıklama yeterlidir herhalde diyorum.

Olum, ama Ekna'nın zihinsel gücü var bi kerem. Lara'da var mı?



Efendim, Ekna'yı yönetmeye Tenebran'da başlıyoruz. Burası organizasyonun görevlerimizi bildirdiği yerler. Burnst bize yardımcı olacak, merak etmeyin. Dome adı verilen telepatik kanalın altında durduğunuzda yükselmeye başlayacak, ışıklar saçacak ve amacınızın zihninize dolduğunu fark edeceksiniz. Boston müzesinde mumya sergi bölümünde doğaüstü güçler hüküm sürüyormuş, araştırmak lazımmış. Niye telefonla değil de telepatik iletişimle gönderirler haberleri demeyin, her işin bir raconu var. Neyseki müzeye uçarak falan değil, adam gibi kapıdan çıkıp gidiyoruz. Müzeye girince Burnst ile konuşun, sizden araştırmaya Trevor ile konuşarak başlamanızı önerecek. Koridorun sonundaki kapıdan çıkın, merdivenin başındaki iki odadan birinde Trevor'u bulacaksınız. Onunla konuşup aşağı kata inin. Sağdaki kapıdan girip arşiv dairesinde Prof. Mac Randall ile konuşun. Aynı odadaki masadan "stock register"ı alın ve Trevor'a götürün. Karşılığında Trevor'dan bir anahtar alacaksınız.Tekrar aşağı inip tam karşıdaki odadan anahtarı alın, yerde bulunan sandığı açın, içinden çıkan relic'i alın. Burnst'e gidin, onunla konuşun ve verdiği kitabı alın. Kitabı Prof. Mac Randall'a verin, ardından tekrar Burnst'e gidin. Sizden "see energy" büyüsünü yapmanızı isteyecek. See energy çevrede bulunan Entity adlı maddesel varlık dışı yaratıkların güçlerini aldığı yaratıkları görünür hale getirecek. Şimdilik zararsızlar ama ilerisi bilinmez. Burnst "Beni mumya odasında bul. "diyecek. Siz odaya ondan önce ulaşacaksınız. Odada Trance büyüsünü yapın. Mumya uyanıp konuşmaya başlayacak, ama sözleri yarıda kesilecek. Burnst içeri gelip Mumya'ya send büyüsüyle enerji sağlamak gerektiğini söyleyecektir. Send büyüsünü yaptığınızda mumya ayinini tamamlamak için üç parçaya gereksinimi olduğunu söyleyecektir. Parçalardan



biri mumya odasında, bir diğeri ilerideki sergi odasında. Ancak siz sergi odasına girdiğinizde eşyaların havalanmaya başladığını göreceksiniz. İkinci parçaya el sürdüğünüz anda Tendril'ler saldırıya geçecek. Ya Erase Tendrils büyüsü ile onlarla savaşın, ya da hızlı olun. Alt katta, merdivenlerin tam karşısındaki odadaki sandıkta son parça yer alıyor.



Üç parçayı da toplayınca hızla kurban sunak odasına (sacrificial altar room) gidin ve parçaları sunağa yerleştirin. Ayin tamamlanacak ve göreviniz başarıyla sonuçlanmış olacak.

Hem Ekna Lara'yı seviyo, Lara onu seviyo mu?

İlk bölüm böylece bittikten sonra yeni maceralara yelken açacaksınız, ancak bu sefer boş değilsiniz, size bir adet silah(atış sayısı 10 ile sınırlı) ve beş- altı adet bomba veriyorlar (bu bomba başka bomba, psişik enerji yayıyor). Ancak bu bölümde rakipleriniz oldukça güçlü.İkinci bölümde karşınıza çıkan en önemli büyüler Drain ve Healing. Drain büyüsünü 5 enerji harcayarak yapıyorsunuz. On saniye sonra bir enerji alanı beliriyor ve bu alana değdiğinizde 55 enerji kazanmış oluyorsunuz. Tek sorun, büyüyü aynı odada ikinci kez yapmak istediğinizde yirmi saniye beklemek zorunda olmanız. Healing ise adı üzerinde, zihinsel enerjinizi yaşam enerjisine dönüştürüyor. Bu bölümde büyülerinizi seçerken dikkatli olun, çünkü işiniz hiç kolay olmayacak. Eğer önceden çok fazla büyü satın alırsanız enerji miktarınız önemli ölçüde azalacaktır. Bir büyüyü ikinci kez satın almanın ilkinden daha pahalı olduğunu da unutmayın. Eğer puanınız bölümün başından çok düşerse sizi Drain bile kurtaramayabilir. Bu nedenle bir büyüyü çok geliştireceğim diye uğraşmayın, hele hayati değilse hiç satın almayın, daha iyi.

Guardian of Darkness, oynanabilirliği yüksek olsa da kimi arcade-adventure'da olduğu gibi "melez olmasından" kaybediyor. Eğer bol hareket diyorsanız Drakan gibi pek çok Tomb Raider tahtı adayı oyun var pazarda. Yok adventure kısmındayım ben işin derseniz, son zamanlarda adventure piyasası durgun da



olsa sizi tatmin edebilecek pek çok oyun bulabilmeniz mevcut. İki taraf arasındaki denge Guardian of Darkness'da da sağlanamamış gibi. Bununla beraber oyunda kapılardan geçişlerde ekranın kararması gibi ufak ayrıntılar bile sizi oyun atmosferinden koparabiliyor. "Kötü" demek haksızlık olur herhalde ama daha adil bir sorum var:

"Daha iyi olamaz mıydı ?" L

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
Quedrus@pmail.net &Valence@pmail.net

7

Guardian of Darkness

CRYO • Advenrure • 1 CD

SİSTEM	: Win 9X	HD Alanı	: 200 MB
İŞLEMCİ	: P200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin	: www.cryo.interacive.com		
Level CD	: Mayıs 99		

Might & Magic VII

Might & Magic VII Bu yıl çıkması beklenen bir grup yeni nesil 3D FRP'nin öncüsü

Sıcak bir yaz günü. Göztepe. Genç ve yakışıklı dergi yazarı bilgisayarının başında yazısını yetiştirmeye çalışmaktadır, o esnada kapı açılır ve annesinin arkadaşının gıcık veledi yalak yalak sırıtarak içeri süzülür.

-Hayrola abi yazı mı yazıyorsun?

-Hayır klavyenin üstünde şınav çekiyorum töbe töbee...

-Hahaha çok şakacısın.

-...

- Dergide okudum CIA'ın bilgisayarını kırmışlar sen de kırabilir misin?

-Hayır ama gitmezsen kafanı kırıcam.

- Anemler git bilgisayarla oyna dedi sende FIFA 99 var mı?

-Hayır Word 97 var.

-Hadi yaa ben gittikten sonra sen yine yazarsın.

-Çocuğum bela mısın sen. İşim gücüm var burda.

-Bana ne, bana ne...

-Hadi güzelim ikile.

-Anneee oynatmıyo.

-Şimdi oynatıcam, ne günah işledim yarabbim.

-İzin ver de oynasın hevesini alsın çocuk ayol noolucak.

-YETEER LAAAAN...



Bir grup hıyarın üç kuruş fazla kazanıcaz diye atmosferin içine etmeleri yüzünden bastıran cehennem sıcakları ve tepemde gerzek gerzek konuşup duran velet gibi doğal ve yapay felaketlerle uğraşarak son derece ağır çalışma koşulları içinde bu yazıyı yazmaya çalışıyorum. Hem de ne için? Okuyucularının yüzde 95'i erkek olan bir dergi için. Herhalde Erkekçe'nin bile daha çok kadın okuyucusu vardır. Oysa ne hayallerle gelmiştim. Seni meşhur etçez ondan sonra hatunlar gırla diye kandırdılar ühhüeee. Pardon sanırım sıcak yüzünden beynim eriyor. Tamamen erimeden şu yazıyı bitirmeliyim.

Might & Magic 6'yı alın, 3D hızlandırıcı desteği ekleyin, yapay zekayı geliştirin, yeni bir senaryo yazın, biraz daha makyaj yaptıktan sonra beşamel sosu döküp hafif ateşte kızartın (zavallı beynim gibi). İşte Might & Magic VII servise hazır. Aslında biraz abarttım, MM7 pek çok yenilik içeriyor, ama altıncıdaki grafik motorunu 3D desteği ekleyerek aynen kullanmaları oyunun teknolojik açıdan çağın biraz gerisinde kalmasına neden olmuş. Geçen sene bu zamanlarda MM6 çıktığında grafikleri herkesi tatmin etmişti, hem de 3D desteği bile yokken. 3DFX kartları ise yeni yaygınlaşmaya başlıyordu. Yarın bir de bakmışız 'Kazım abi dün sanal gerçeklik modülünde FIFA2009 oynarken Brezilya'ya beş çektim' şeklinde konuşmalara tanık oluyoruz. Sıcakları da dikkate alırsak bu gidişle yakında kıyamet kopabilir bence. Her neyse bu tartışmayı her sene sakallı bebek doğdu haberi yapan magazin basınına bırakıyorum. Ne yani onlar oyun açıklamaya kalksaydı bizim hoşumuza mı giderdi?

Onur ya da Kan

Might & Magic VII bir adada başlıyor. Kasabanın başkanı Lord Markham kazananın toprak ve ünvan sahibi olacağı bir yarışma düzenlemekte. Ödülü almak için bazı objeleri lordun malikanesindeki yargıca getirmek gerekiyor. Ada aslında bir alıştırma görevi niteliğinde. Kuzey batıdaki bataklıkta Dragonfly denilen dev bir sinek türü yaşamakta. Bunları öldürdüğünüzde üzerlerinden para çıkıyor (çok mantıklı). Ayrıca Dragonfly kraliçeleri ateş püskürtebiliyorlar. Eğer sizi zorlarlarsa kasabaya ya da tepedeki köprünün karşı yakasındaki maceracılara doğru kaçın. Sinekler diğer insanları görünce sizinle savaşmayı kesip yollarına çıkan ilk kişi ile ilgileneceklerdir. Oyunun başında Guild'lerin olduğu tepedeki adamlardan biri ile konuşunca Fireball atan sihirli bir değnek sahibi oluyorsunuz.

Adanın en kuzeyinde Pedestal denen bir ayak üzerine oturtulmuş











bir küre var, dokunduğunuzda yaşam ve büyü

puanı kapasiteniz bir süreliğine artıyor. Şifacının çadırının yanındaki kuyulardan yaşam ve büyü gücünüzü yenileyebilirsiniz. Kasabadaki küçük çağlayanın kaynağındaki mağara Moon tapınağının girişi. Tapınak dev örümcekler fareler ve yarasalarla dolu. Yaratıkları üzerinize çekip uzaktan ok ve büyüyle harcamaya çalışmanızı öneririm, çevrenizi sarmalarına sakın izin vermeyin. Tapınak mağaranın en dibinde. Sunağın orada belli bir zaman aralığında, durmadan karşılıklı iki ateştopu geçiyor. Ateş toplarının geldiği yerlerde birer kapı var. Bu kapılar kitaplığa ve yatakhaneye gidiyor. Buralarda aradığınız objelerden bazılarını bulabiliyorsunuz. Yalnız çevrede başka bir grup ödül avcısı dolaşıyor. Yatakhanedekilerden biri size sihirli değneği veren adam ve konuşup da istediğini vermezseniz size saldırıyor. Adanın doğusundaki mağarada dev bir ejderha yaşıyor ve objelerden biri de yine burada. Ayrıca fareler de var. Ejderhayı altetmek zorunda değilsiniz, yalnızca objeyi alıp tüyebilirsiniz. Bu arada kayıp insanların sorumlusunun ejderha olduğunu Lord'a anlatırsanız 1000 altın kazanıyorsunuz. Eğer illa ejderi öldürmek istiyorum, ben kansız yapamam benim olayım bu diyorsanız önce yeteneklerinizi geliştirebildiğiniz kadar geliştirin, sonra oklarınızı ve büyülerinizi özellikle de sihirli değneği hazırlayarak mağaraya girin. Siz içeride bir tur atınca ejder girişin önünden çekiliyor ve siz de girişteki çıkıntıyı siper alabiliyorsunuz. Sonra Ctrl-ok tuşuyla yana kayarak silahlarınızı ateşleyin ve tam ejder ateş püskürürken kaçın. Bu biçimde bile ancak çok uğraşarak öldürebiliyorsunuz. Lord Markham ile konuşup ödülünüzü kazandıktan sonra, gemiye binip yeni topraklarınıza gitmeniz gerekiyor ve böylece asıl oyun başlıyor. Artık Lordu olduğunuz Harmondale büyük güzel bir kasaba ama her taraf goblinlerle dolu. Buna yeni şatonuz da dahil. Harmondale'in ötesindeki topraklara da yolculuk edebiliyorsunuz. Karlı dağlardan çöllere, ormanlardan adalara pek çok egzotik yer ve birçok aç yaratık sizi bekliyor. Dolaştıkça kendinizi içinde bulduğunuz politik durumu daha iyi anlıyorsunuz. İki güçlü krallık arasında bir savaş var ve Harmondale ikisinin tam ortasında yer alıyor. Sonunda Alignment'ınıza göre bir tarafı seçmek zorunda kalıyorsunuz. Yani anlayacağınız iyi mi kötü mü olduğunuz bu oyunda fark ediyor.



Genel Görüşüm

MM6'yı ilk oynadığımda oynanabilirlik detay ve grafik açısından hoşuma gitmişti ama bilgisayar için yaratılan çoğu fantazi dünyasında olduğu gibi derin bir atmosfer eksikliği duyuluyordu. MM7 konusu sayesinde bu eksiği biraz aşabilmiş ama biraz çünkü dünya yine aynı dünya (Heroes serilerinin de geçtiği dünya). Daha açık olmak gerekirse örneğin meslek ve yetenekler arasındaki bağlantı biraz mantıksız. Paladinler savaşçıdan çok rahibe benziyorlar, Ranger'lar büyücü ve rahip büyüleri yapabiliyorlar falan. MM6'da yalnız insan dışında ırk seçemiyorken 7'de, Dwarf, Elf ve Goblin'leri de gruba katabiliyorsunuz. Tamam ırklar arasında gerçekten farklar var, Goblin'ler güçlü ve hızlı Elfler zeki ve hızlı, Dwarflar güçlü ve dayanıklı oluyorlar ama ne bileyim, oyun size o ırkların havasını yansıtamıyor, animasyonlarda bile göreceksiniz sanki hiç birinin diğerinden görünüş dışında bir farkı yok. İşte bütün bunlar sonunda atmosferi yok ediyor. Grafik motoru başta da belirttiğim gibi bir önceki versiyondakinin gelişmiş hali. Yalnız sanırım 3D desteği yeterince iyi kodlanmamış, bazen grafiklerde gereksiz yavaşlamalar ve yer kaplamalarının göğe çıkması gibi saçmalıklar olabiliyor, yani en azından benim makinemde oldu. Belki sistemdeki bir sorundan kaynaklanıyordur. Aslında sis ve yeni ışık efektleri (örneğin fireball) hiç de fena değil yine de ben bu devirde daha gelişmiş grafikler beklerdim. Sonuçta bu bir FRP ve düş gücü grafiklerin açığını kapatıyor. Mekanlar alabildiğine geniş, uçsuz bucaksız sisli vadiler, dağlar, ırmaklar var. Bunlar gerçek bir dünyada yaşadığınız duygusunu vererek oyuna biraz atmosfer katıyor. Bence oyunun en başarılı yanı yapay zeka. Çok çeşitli yaratıklar var ve hepsinin davranışları farklı. Bir objeye takılıp kalmaları söz konusu bile değil. Ayrıca düşmanlarınız yalnızca size saldırmıyorlar. Çevrede başka insanlar varsa onlara da atılıyorlar ve insanlar da kendilerini savunabiliyorlar. Bazı yaratıklar birbirini pek sevmiyor, yani vurup geri çekilme taktiği ile onları birbirlerinin bölgesine sürüp savaştırabilirsiniz. Might & Magic bazı ufak tefek eksikleri olmasına karşın senaryosu ve geniş coğrafi alanı sayesinde oldukça iyi bir oyun. Bir süredir bana soruyorsunuz Baldur's Gate'den sonra hangi FRP'yi önerirsin diye. Aha bunu öneriyorum. L



Ozan Simitçiler
(osimitciler@hotmail.com)

8

Might & Magic VII

3DO • FRP • 1 CD

SİSTEM	: Windows 9X	HD Alanı	:
İŞLEMCİ	: P 166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Yok
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆		
GRAFİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

STAR TREK: Birth of the Federation

Yazarın Seyir Defteri: (Yıldız Tarihi 3 Temmuz 1999)

Bu gün büyük bir zevkle ve neredeyse yaşamdan kopmuş bir şekilde oyun oynarken, kendisine Yazı İşleri Müdürü ismini veren bir hayat formu tarafından iletişim hatları vasıtası (telefon, ICQ) ile uyarıldım... Bu az gelişmiş ve saldırgan canlı türü, iki gün içinde bütün yazılarını teslim etmeyen yazarlara ağır yaptırımlar uygulayacağı tehdidinde bulunuyordu... Federasyon hiç bir şekilde tehditlere boyun eğemezdi...

Star Trek: Birth Of The Federation (STBOTF), Microprose'un ünlü stratejisi Master of Orion'a çok benziyor, ama bu STBOTF'ın kopya bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Oynanış tarzı bakımından Master of Orion'a benzeyen STBOTF, aslında oldukça orijinal bir oyun. Daha önce görülmemiş ekran dizaynları ve menü sistemleri, pek çok oyuncuya ilk bakışta çok yabancı ve çok karışık görünüyor... O kadar ki, bazı yazı işleri müdürlerinin oyunu oynamaya kalktıklarında karşılaştıkları kaos karşısında yaşadıkları kavram kargaşası ve stres sonucunda bunalıma girip intihar etmeye kalktıkları, ancak son anda kurtarıldıkları rivayet ediliyor...

Oyunun oynanışı, kim ne derse desin, oldukça basit sayılır. STBOTF'de oyun iki ana kısma ayrılmış. Birinci bölüm stratejik kararların alındığı ve koloni yönetimi gibi işlerin düzenlendiği ana bölüm. Oyunda etkili olan diğer bölüm ise, savaş gemilerinin çarpıştığı, çatışma ekranı...

Bay Spock, bize mantıksal bir çözümleme yapabilir misiniz?

Ana Bölüm: Oyunun idare edildiği bu bölüm kendi içinde küçük ekranlara ayrılmış durumda. Normalde galaksi haritası ekranda yer alırken, haritadaki boş bir yere sağ fare tuşu ile tıklandığında ortaya çıkan silindir menü veya F tuşları yardımıyla geçiş yapılan alt ekranlarda ise, teknoloji araştırmaları, istihbarat/casusluk manevraları, diplomatik temaslar veya gezegen yönetimi gibi hayati işlemler gerçekleştiriliyor. Bu alt ekranları kısaca tanıtmak gerekirse;

Galactic View: Tüm uzay haritasının, ticaret rotalarının, sınırların, uzay gemilerinin ve güneş sistemlerinin izlendiği ekrandır. Uzay gemileri tarafından ziyaret edilen sistemler, içinde barındırdıkları gezegenlerin sayısı, durumları gibi bilgiler bakımından bilinir duruma geçerler. Bir sistemin içindeki gezegenler yaşama uygun iseler, koloni gemisi gönderilerek üzerine koloni kurulur. Ancak bazı güneş sistemlerinin içinde yaşayanlar bulunabilir. Eğer, sistemde yerleşmiş canlılar Major ırklardan biri ise, yani Klingon, Romulan, Federation vs.. (filimden tanıdığımız ünlü ırklar..) o sistemdeki bir gezegenin üzerine koloni kurmanız savaş nedeni olabilecektir. Zaten böyle bir sisteme ulaşabilmiş olmanız için, o ırkın uzay sınırlarını ihlal etmiş ve sisteme kadar yol almış olmalısınız ki, iki Major ırk arasında bir antlaşma yapılmadan bu tür bir sınır ihlalinin gerçekleşmesi çoğu zaman bir çatışmayla sonuçlanacaktır.



Federation:

Sonsuz uzayda barışın ve huzurun teminatı.

Eğer sistemde yaşayan canlılar, Minor ırklardan biriyse, yani sadece bir sistemde yaşayan ve genellikle uzaya yayılma hayali taşımayan, güçsüz ırklardan biri ise, onlarla diplomatik ilişkiye geçip imparatorluğunuza katılmaya ikna etmeli veya sıkı bir Assoult Force gönderip gezegeni eze eze ele geçirmelisiniz. Elbette bu yöntemler oyuncunun yönettiği ırkın özelliklerine göre farklılıklar gösterecektir. Federation oyuncuları genellikle diplomatik yollarla ilişkilerini iyileştirerek Minor ırkların Federation'a katılmasını sağlamaya çalışmalıdır, ki aslında oyun da adını buradan almıştır.

Solar System View:
Oyuncunun yönettiği gezegenlerde yapılması gereken işleri kontrol ettiği ekrandır. Binalar ve gemiler bu ekran vasıtası ile inşa edilirler. Morali çok düşen bir gezegende, küçük çaplı bir sıkı yönetim ilan ederek halkı dize getirmek yine bu ekran yardımıyla gerçekleştirilen bir eylemdir...

Intelligence View:
Rakiplere karşı girişilen casusluk faaliyetlerinin yönetildiği ekrandır. Solar System ekranında, Intelligence merkezleri inşa edildiği sürece artan istihbarat puanları bu ekran yardımı ile istenilen operasyonlara aktarılır... Gezegen yönetimi ekranlarında istihbarat merkezlerinin çalışanlarının sayısını düşürmek, çok önemli bir operasyon sırasında, düşman üssünde bulunan bir ajanınızın kaynak yetersizliği yüzünden yerinden kıpırdayamadığı mesajını almanıza neden olabilir.

Technology View:
Bilimsel araştırmaların kontrol edildiği ekrandır... Bilimsel çalışmalar, ayrıldıkları alanlarda (Weapon, Hull Design gibi..) Level 1, Level 2 diye uzayıp gider. İşin kötü yanı Level 10'dan sonra bilimsel gelişme yoktur, ama çok şükür, bilimsel gelişmeler çok zor tamamlanıyor ve 10.Level'a kadar gelmek için bir ay falan bilgisayarın başında oturmak gerekebiliyor. Zaten teknolojik gelişme için gerekli kaynağı da doğru ve istikrarlı bir yönetim ile sürekli tutmak gerekiyor. Yeni bir teknolojik Level'a atlamak için geçen onlarca belki de yüzlerce tur boyunca eldeki mevcut teknolojinin izin verdiği silahlarla doğru taktikleri bulmak ve düşmanı yenmeye çalışmanın tadı çok başka oluyor. Teknoloji ekranının kullanımı da çok basit. Toplam araştırma kapasitesinin yüzde kaçının hangi alana ayrılacağı belirlendikten sonra, araştırmalar otomatik olarak başlıyor ve devam ediyor. Tabii Solar View'da, Research merkezlerinde yeterince iş gücü bulundurmak gerektiğini hatırlatmıyorum bile.

Diplomacy View:
İşte pek çok açıdan en önemli ekranlardan biri. Özellikle Federation'ı yöneten oyuncu için burası hayati önem taşımaktadır. Oyun boyunca karşılaşılan bütün yabancı ırklar bu ekranda temsil edilmektedir. Her ırk ile yapılan anlaşmalar Diplomacy ekranında görülebilir. Yeni anlaşmalar yapmak üzere teklifler gönderilebilir. Bazı ilginç teklifler şunlardır:

Gift: bir ırka hediye göndermek de-



ki üç sayfa yazmaya çalışıyoruz, âma elbette yer yetmiyor. Yine de Birth of the Federation'ın taktik savaş kısmına değinmeden yazıyı bitirmeyeceğim.

Çatışma Bölümü: İki düşman filo ana haritada karşılaştığı zaman, Rebellion'dakine benzer üç boyutlu bir taktik savaş ekranı açılıyor, ama bu sistem Rebellion'dakinden çok daha gelişmiş. Turn tabanlı taktik savaşta gemilerin üzerine tıklayarak açılan menülerden o gemilerin ne yapmaları gerektiği belirleniyor ve bütün emirler bitince Turn tuşuna basıyor. İki tarafın gemileri de kendilerine verilen emirler doğrultusunda Real Time olarak harekete geçiyor ve birkaç saniye sonra zaman tekrar duruyor. Tekrar emirler veriliyor ve bu böyle devam ediyor, ancak detaylı kamera açıları ve Rebellion'a nispeten çok gelişmiş komut sistemi ile taktik savaşın tadının çıktığı söylenebilir. Tabii Master of Orion'daki gibi detaylı bir savaş isterdi gönül, ama bu sistem de hızı ve etkisi göz önüne alındığında hiç fena değil. İnteraktif bir uzay savaşı filmi havası uyandırması ise ayrıca hoş bir özelliği.

mektir. O ırkın sizin hakkınızdaki düşüncülerini etkiler.

Request: Bir ırktan bir şey talep etmektir. Minor ırka Request yapmak, o ırka rüşvet vermek anlamına gelir. Rakibiniz olan bir Major ırkla ilişkisini kesmesini veya ona savaş açmasını istersiniz ve karşılığında para verirsiniz. Bir Major ırka Request gönderdiğinizde ise, onlardan haraç istersiniz. Ya paranı ya canını demiş olursunuz. Tabii para yerine bir sistem de isteyebilirsiniz. Mutlaka savaşa girmek niyetindeyseniz, savaşa başlamadan önce almak istediğiniz sistemi o ırktan talep edin. Belki korkup verirler ve böylece kan dökmenize gerek kalmaz..:::)))

Frendship: Oyunun kazanılmasındaki en önemli faktör olan ekonomiyi güçlendirmek için çok gerekli olan ticaret rotalarını açabilmek gerekli olan anlaşmadır. Eğer Federation'ı oynuyorsanız, amacınız bütün karşılaştığınız ırklarla bu dostluk ve ticaret anlaşmasını imzalamak olmalıdır. Ardından da bütün Minor ırkları Federation'a katıp bütün Major ırklarla ya Alliance yapmalısınız ya da onları tarih kitaplarına gömmelisiniz (Aslında bu insan ırkı hiç de adil ve barışçı falan değil! Yaşasın gerçek dürtülerini saklamayan onurlu Klingon İmparatorluğu!).

Membership: Minor ırklara, "Baba hadi katıl bana, hayatını yaşa!" demek için kullanılan tekliftir. Adamlar bir kabul ederlerse imparatorluğunuz daha da güçlenir ve ünlenir. Bir Minor ırkın birliğe katılması için, aradaki ilişkinin sıcaklığını gösteren ibrenin neredeyse sonuna dayanmış olması gerekir, aklınızda bulunsun. Bunu sağlamanın en iyi yolu o ırkla bir ticaret rotası açmak ve bol bol Gift göndermektir. Tabii ırkın psikolojik yapısını göz önüne alıp ona göre bir dil kullanmak gerekir. Yani bağımsızlığından ödün vermeyen, özgürlüğü seven bir ırka, "Hadi gelin federasyonun kuralları altına girin!" diye mesaj gönderirseniz size kendi kültürlerindeki en ağır küfürlerle dolu bir geri mesaj göndereceklerinden kuşkunuz olmasın.

SKATİİİ! KALKANLARA TAM GÜÇ! HEMEN!

Yer daralıyor ama anlatacak çok şey var. Eskiden Commodore 64 için üretilen dandirik, 50-100 Kbyte büyüklüğündeki oyunları açıklamak için iki üç sayfa yazı yazardık, yıllar geçti 300 MB büyüklüğündeki oyunlar için de hâlâ i-

Teğmen Zulu, üsse dönüş rotamızı belirleyin!

Müzikler çok iyi. Grafikler, detaylı bir strateji oyunu için oldukça güzel (Bir de Operational Art of War'a bakın! Maalesef stratejide oyun detayı ve grafik kalitesi ters orantılı oluyor). Oynanış kolay. Sanırım yarışın galibi belli oldu. Kalbim tersini söylese de, Birth of the Federation Star Wars Rebellion'ı yendi! L

Cem Şancı

8

STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION

Interplay • Strateji • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCİ	: P133	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Direct 6.X		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

The Operational Art of War II

-Etrafımız düşmanla çevrili. Destek birliği istiyoruz. Bize bir kaçış koridoru açın.
-Olumsuz Teğmen! Başınızın çaresine bakmak zorundasınız! Destek birlikleri tarafsız ülkenin sınırları içinde, saldırı konumuna geçemezler. Takımını topla ve çemberin bir noktasında delik açmaya çalış!
-Kurallarınıza lanet olsun! Gönderin diyorum şu desteği! Toplayacak takım makım kalmadı, bizi kuş gibi avlıyorlar!
-ASKER! KENDİNE GEL! EMİRLER AÇIK! ÇIKIN HEMEN O CEHENNEMDEN! ÖĞLE YEMEĞİNDE BURDA OLMAZSAN AÇ KALACAKSIN ONA GÖRE!

Savaşın eğlencelik, zaman öldürmelik, Power Up'larla dolu bilgisayar oyunları olduğunu sanan biz bilgisayar çağı çocuklarına en iyi cevabı aslında yine bilgisayar oyunları veriyor. Haberlerde, dünyanın her yerindeki savaşlarda öldürülmüş insanların resimlerini görmek medyadaki sıradanlaşmış vahşet içinde belki ilgimizi çok çekmiyor ama, Close Combat 3, Rainbow Six veya Operational Art of War gibi sıkı ve gerçekçi oyunlar eminim ki gerçeği yüzümüze soğuk bir rüzgâr gibi çarpıyor.

Operational Art of War Volume 1 geçtiğimiz yıl piyasaya çıktığında, oyunseverler ne diyeceklerini bilemediler. Commodore 64 günlerinden kalmış gibi görünen grafiklere sahip bir oyun duruyordu önlerinde. Üstellik oynanışı da çok karışıktı. Yani oyunu kapağındaki müthiş reklamlara kanıp alan pek çok kimse, oyunu yükledikten beş dakika sonra hâlâ oynamaya devam etmiyordu. Talonsoft yapacağını yapmıştı yine. Son derece zor ve karmaşık bir strateji oyununu sürmüştü piyasaya. Ama yaptığı bir hata değildi. Çünkü stratejiden anlayanlar ve karışık bir oyun görünce korkup kaçmak yerine, o karışıklığı anladıklarında karşılaşacakları mükemmel oyunun tadını bilen tecrübeli oyuncular balıklama dalmışlardı The Operational Art Of War'a.



TOAW I, ağırlıklı olarak İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen çatışmaları konu alıyordu. Pek çok ünlü çarpışmayı tekrar oynamak ve tarihin şekillenişini değiştirmek mümkündü. TOAW II ise 1956 ve 2000 yılları arasını konu alan bir devam oyunu. Senaryolarda hem yaşanmış gerçek savaşlar hem de çıkması muhtemel, kurgu senaryolar mevcut. Fransa'nın ve Almanya'nın kapışması gibi senaryolar gerçek olmasalar da, tarihleri boyunca sık sık kavga etmiş bu fırlamaların '80'li yıllarda da çatışmasını düşünmek ve hatta bunu oynamak oldukça heyecan verici (Söz konusu başı ezilecek Almanlar, Varşova Paktı üyesi eski Doğu Almanlar olsa bile...).

Hatırlamayanlar için söylemeliyim ki, İkinci Dünya Savaşı sırasında, Almanlar Fransızları ezip geçmiş, Fransızların sınırlarına dayadıkları ünlü Majino Savunma Hattı'nı, bir bebeğin bile kolayca düşünebileceği gibi, arkadan dolaşarak geçmişler ve Fransız ordusunu bütün dünyanın önünde "son 1000 yılın en salak ordusu" yapmışlardı (Bir önceki millenium salakları Bizans ordusuydu! Haliç'e zincir projeleri ile bu ödülü almaya hak kazanmışlardı!).

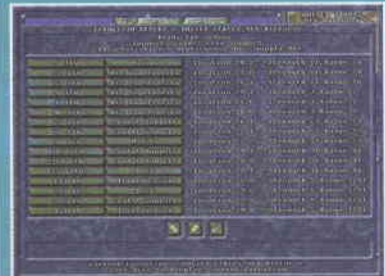
Diplomasi Başa Bela

TOAW II ile gelen yenilikler, sadece senaryolar ve oyundaki modern silahlarla kısıtlı değil. Oyunun oynanışı da, birinci oyunu oynayan fanatik stratejistler tarafından yapılan eleştiriler göz önüne alınarak iyileştirilmiş. Müttefik devletin başkanı savaşa katılma kararı almadan savaş alanına sokamıyorsunuz. Yani, aynı gerçek hayatta olduğu gibi savaşlar diplomatik ve siyasi derinliğe de sahipler...

Ayrıca düşman askerlerinin çığlıklarını duyabilmeniz veya silah arkadaşlarınızın ve yönettiğiniz askerlerin can çekişe çekişe gebermelerini seyredebilmeniz için oyuna pek çok yeni enstrüman (Türkçesi silah...) eklenmiş. Alın mesela, kimyasal silahlar... Yetmedi mi, biyolojik silahlar... Olmadı mı, nükleer roketler de emrinizde. Artık bütün dünyayı yok edebilirsiniz... Hâlâ istiyor musunuz (Çok şükür ki, yazı işleri müdürümüz, yazarların okuyuculara kötü sözler sarf etmelerini engelleyecek kadar sansürcü bir kişiliğe sahip, kendisinin gözlerinden öpüyorum...)?

Stratejistleri yerlerinden oynatacak bir başka yenilik de hava taşıma araçları. Bir operasyonda sonucu kolayca değiştirebilecek taktik unsurların başında gelen hava ulaşım olanakları, TOAW II'de sonuna kadar zorlanmış. Modern saldırı ve keşif helikopterlerinin dışında, küçük piyade gruplarını operasyon noktalarına taşıyacak hafif helikopterlerden orta boy taşıma helikopterlerine veya eline geçirmesi gereken şehirle a-













rasında tehdit unsuru kalmadığını görerek kutlamalara başlayan düşman birliklerinin sevinçlerini kursaklarında bırakmak amacıyla dizayn edilmiş, tank, top gibi ağır mekanize birlikleri taşıyabilen ağır transport helikopterlerine kadar bol seçenekli bir hava taşıma sistemi oyuna eklenmiş. 2.5 km'den başlayıp 50 km'ye kadar uzayabilen oyun alanlarında hava taşıma kabiliyetinin görevi başarma yolunda anahtar rol oynayacağı kesindir.

15 mm'lik top mermisi 50 mm'lik zırhı deler mi?

Oyunun en heyecan verici noktalarından biri de, çok karmaşık ve gerçeğe yakın silah modellemesi. Yani başka oyunlarda, hasar gücü, örneğin 5 puan olan bir makineli tüfekle bir piyade bölüğüne de, bir tank bölüğüne de aynı hasarı verirdik. TOAW II de ise, her silahın, her birimin durumu, karşısında bulunan rakibin durumuna göre tek tek hesaplanıyor. Yani bir makineli tüfek bir piyadeye 5 puanlık zarar verirken, bir tank birliğine ancak tankın içindeki askerlerin gülmekten ölmelerine neden olabilecek kadar zarar verebilmektedir. Tabii tüm silahlar ve birliklerin ayrı yapıları olduğunu da eklemek lazım. Örneğin yukarıdaki örnekte tayfası gülmekten çatlama tehlikesi geçiren tankın zırhı Reactive Shield iken, Composite, Laminate veya Steel zırh ile kaplı tankların mürettebatları zırhlarının aşınma durumlarına göre, söz konusu makineli tüfeğe daha ciddi, daha efendi, daha aklı başında tepkiler verebilirler (Karşı ateş açmak gibi..))).

Düşman askerlerinin yapay zekasında da göze çarpar bir gelişme söz konusu. Bilgisayar kontrollü askerler, geniş savaş alanının tümünde, yaptığınız hareketleri de göz önünde tutarak planlı bir çatışma yaratıyor. Neredeyse düşmek üzere olan bir pozisyonunuza destek göndermeye kalktığınızda, düşmanın uygun silahları varsa, bu desteği kesmek için ayrı bir saldırı operasyonu düzenleyebiliyor. Oyunun her anında sinsice ilerleyen akıllı ve düşünen bir rakibe karşı oynadığınız hissini unutamıyorsunuz. Elbette bu hoş his için bile, TOAW II oynanmayı hak ediyor.

Grafikler C64 gibi demiştin?

TOAW II, karmaşık oyun algoritması nedeniyle çalışmak için Dual Pentium'lu makineler isteyen bir oyun olmasın diye, grafikler oldukça sade tutulmuş. Aslında oyunda çok fazla detay olduğu için her şeyi 14 inch'lik bir ekrana sığdırabilme sorunuyla birleşince, ortaya küçük, gözü yoran, karışık ve anlaşılması zor bir grafik yapısı çıkmış. Eğer dikkatli bakarsanız, ekranın sağ üst kısmında seçili birliğin biraz büyütülmüş bir resminin bulunduğu bir kutu göreceksiniz. Bu bölümü örnek alırsak, birliğin üzerinde durduğu yer şeklinin bile belirtildiği bu küçük kutudaki her şeyin başarılı bir çatışma için gerekli olan bilgileri barındırdığını görürüz. Ancak yazılar ve şekiller o kadar iç içe girmiş durumdaki, zaten bozuk olan gözlerimi daha da bozmamak için TOAW II'yi günde yarım saatten fazla oynanama kararı aldım... Sanırım bu durum sorunu anlatmaya yardımcı olur.

Peki ya oynanış?

Bilmeyenler için oyunun oynanışından da biraz bahsetmek isterim, ama kimse tam çözüm gibi bir şeyler umut etmesin, çünkü bu iş için Level'ın fasikül halinde değil, cilt şeklinde piyasaya çıkmasını ve tabii yazarlarına da telif hakkı olarak küçük çaplı servetler ödemesini beklemek gerekecektir.

Oyuncunun karşısına çıkan ilk seçenek, senaryo veya görev seçme ekranı olacaktır. Burada seçilen savaşları iki kişi aynı bilgisayar üzerinde de oynayabilir. Savaş ekranı geldikten sonra, oyuncuya birliklerini hareket ettirme ve düşmana ateş etme fırsatı verilecektir. Ancak bir birliğin hareketi Mouse ile yerleştirme işleri yapılır yapılmaz gerçekleşirken, çatışmaların sonuçları tur sonunda otomatik olarak hesaplanmaktadır. Ekranın solunda bulunan kontrol panelindeki bayrak butonu ile bitirilen turların sonunda çıkan rapor ekranında o tur boyunca meydana gelen olayların detaylı açıklamaları yer alacaktır. Pek çok kişi için oldukça karmaşık görünen bu rapor ekranı hakkında biraz ip ucu isterseniz, sondaki iki satıra bakmanızı tavsiye ederim. "Attacker % şu kadar Damage aldı, Defender % bu kadar Damage aldı" diye özetlenen bu iki cümle, bir çatışmanın sonucu hakkında size bilgi verecek en kolay ve kısa yoldur. Elbette bu hasarların açılımlarını görmeniz de mümkün olacaktır. Ama gözleri bozuk olanların bu küçük yazıları uzun süre okumaya çalışmalarını tavsiye etmiyorum.

SONUÇ?

TOAW II, birinci oyundan sonra, grafik yapısı olarak hiç bir değişme göstermemiş olsa da, yeni senaryolar, gelişmiş yapay zeka ve taktik yeteneklerinizi ölçmek için kullanabileceğiniz onlarca yeni modern savaş aracının eklenmesiyle, yepyeni bir oyunmuş gibi oynattırıyor kendisini. Stratejiseverlere şiddetle tavsiye ederken, stratejiyi sevmeyenlere yine aynı uyarımı yapmak zorunluluğunu hissediyorum... İstikamet, Jagged Alliance 2, Hereos 3, Rebellion veya XCOM3.. Hadi bakalım... L

Cem Şancı

8

The Operational Art of War II

Talonsoft • Strateji • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 25 MB
İŞLEMCİ	: P75	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	:		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆		
Bilgi İçin	: www.talonsot.com		
Level CD	: Verilmedi		

MORTYR

İLERLE VE ÖLDÜR

First Person oyunların babası hiç şüphesiz Wolfeistain idi. Nazi hapishanelerinden kaçmayı başarmış, engel tanımayan Amerikan askerini oynuyordunuz . Kapıları açıp, gizli geçitleri bulup askerleri ve köpekleri öldürüyordunuz. Böyle başladı ve tarz olarak çok tutuldu. Ardından benzerleri ortaya çıktı. Farklı konulardaydılar, ama mantık hep aynı idi; ilerle ve öldür. Bu tarzın çok yaygınlaşacağı o günden belliydi. Bilgisayarı olan her insan bu oyunu oynamış ya da görmüştü. Değişik grafik teknolojisi ile karşımıza çıktılar ve son hale geldiler. Değişik motorlar ve hareketler ortaya çıktı. Bu oyunları oynamamış veya görmemiş bilgisayar kullanıcısı sanırım yoktur. Bu oyunların ne kazandırdığını bana sormaya kalkmayın, ama insanların bundan hoşlandıkları belli ki bu oyunlar çıkmaya devam ediyor .

NEDİR?

Mortyr de bu oyunlardan biri. Daha önce karşılaştığımız bir konu ile karşımıza çıkıyor. Naziler dünyaya yayılmaya başladığında, bu yayılmayı engelleyecek insanların yetiştirilip düşmanın arasına sızmasını konu alıyor. Siz de bu cesur, dirençli ve kararlı olmaya yemin etmiş ajanlardan birini oynuyorsunuz. Düşman topraklarında ilerleyip adamların tek tek canına okuyorsunuz. Tabii bunu yapabilmek için Mortyr almanız gerekiyor (Tamam kızmayın).

İleriki bölümlerde karşımıza çıkan, kimsenin bilmediği, sadece oyunu yapanların bildiği olaylar var. Nazilerin bilmediğiniz bir sırrı ortaya çıkıyor. Aslında bu sırrı kimsenin bilmemesini siz sağlıyorsunuz gibi bir şey, eğer siz engellemezseniz şu anda burada olmayıp farklı bir konumda olurduk (Biraz garip konuştum biliyorum, ama önemli bir durum, oynayınca anlayacaksınız). Bu adamlar aslında müthiş zekasıyla bir zaman makinesi icat edip geleceğe gidiyor. Siz de bu alete atlayıp aynı yere gidip dünyanın bu adamların eline geçmesini engelliyorsunuz .Size şunu söylemelim; grafiği değişmiş Wolfestain taklidi bir oyun, sadece konu biraz abartılmış. Karşınıza gelen düşmanları vurup kapıların anahtarlarını aramak istiyorsanız, bu oyunu alabilir ve oynayabilirsiniz. Hayır "Oyunu aldım, oynuyorum" diyorsanız, Allah kolaylık versin size. Hatta ileri bölümlere geldiyseniz, gelin dergiye bir ara görüşelim.



NASIL?

Başında değişik grafiklerden bahsetmiştik. Mortyr, Unreal motoru ile hazırlanmış bir oyun. Bu motorun üstüne birkaç ekleme yapılmış. Özellikle yerdeki yansımalar çok başarılı. Ses efektleri hakkında pek fazla bir şey söyleyemeyeceğim. Bu zamanda Quake 3 gibi dehşet hızdaki motorlarla atışabilmek için şirket bir miktar (galiba epey) ses efektini bir köşeye bırakmışlar (Çekirge unutma, gördüklerinle değil, duyduklarınla hareket edeceksin!!)

NE KADAR ZOR?

Bu oyunlardan beklenecek kadar basit. Çocuğun elinden şeker almak gibi. Oyunda birkaç önemli nokta var, o da şu; eğer hiç vurulmadan ya da az hasarla oyunu bitirmek niyetindeyseniz, Zoom (tab) olayını kullanın, her zaman işe yarıyor. Oyundan gerçekten zevk almak istiyorsanız, zoru seçin, çünkü kolay kısmı gerçekten kolay (ne diyeyim işte). Sizi fazla zorlamıyor ve bütün kapıları ve bunların anahtarlarını kolayca bulabiliyorsunuz, zoru seçseniz dahi bu böyle. Zorla kolay arasındaki fark adamların daha çok gelmesi ve kolaya göre biraz daha usta nişancı olmaları.

NE İSTER?

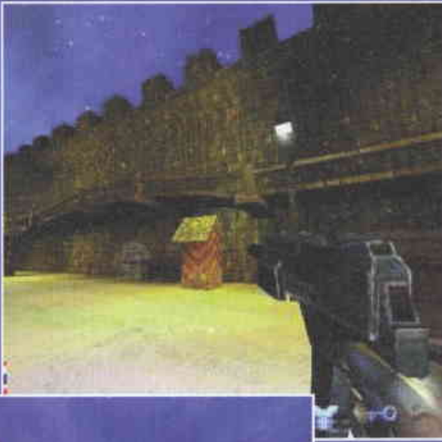
Biraz da oyun ihtiyaçlarından bahsedelim. Grafikler oldukça ilgi çekici, fakat 3Dfx ya da rivaTNT'niz varsa bu kartların nimetlerinden yararlanabilirsiniz . Yerdeki yansımalar oldukça iyi yapılmış (Anlatayım; her cismin üstüne bir de yansıma katmanı kaplıyorlar, bu katman sayesinde çevredeki her şeyin yansıması cismin üzerinde görünüyor, sonra bir de Transparent yapıyorlar bu katmanı, azıcık görünüyor yani, alsana mükemmel cilalanmış mermer). Unreal motorunun özeliklerinden biri bu, biliyorsunuz (Ya da öğrendiniz).





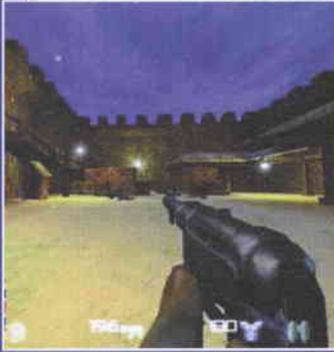
ORTAM NASIL?

Gerçekten iyi, inanılmaz manzaralarla karşılaşıyorsunuz ve Nazilerin en gizli üslerine kadar girmediğiniz yer kalmıyor. Hatta bir yerde Hitler'le bile karşılaşıyorsunuz, ama (abi terslik) ölmüyor adam, bütün kurşunlarımı boşalttım, her seferinde ayağa kalktı. Adamın benim kurşun sayımdan fazla canı var herhalde... Kediyi bile geçti. Ses son derece kötü (söylemiştik). Bende kuvvetli bir anfi (2500 watt) olmasına rağmen, çok az yerde seslerinden etkilendim. Bir tek silah alma ve tüfekle ateş ederken iyi ses çıkıyor, müzik yetersiz ve atmosfere iyi uygulamamışlar. Vallahi artık Quake ismi bir şey ifade ediyorsa sizin için, oyunu Mouse artı klavye desteği ile oynamak kolay, ancak ne Mouse'u diyen varsa Allah yardım etsin.









GERÇEKLİK

İşte aslen gaf kısmı başlıyor. On metre ötenizden size makineli tüfekle ateş ediyorlar ve tek kurşun isabet etmiyor. Bu tüfek titrer biliyorum ama adamı da dans ettirmez. Aynı şey sizin içinde geçerli, bu yüzden size zor da oynayın derim (tekrar tekrar). Bir de oyunda kötü olan uzaktaki adamı dürbünle vurmaya kalktığınız zaman, adam hareket ediyorsa adamı kafadan tutturmanız epey zor (Anlamayanlar özetliyorum; 5 km öteden 1939 yapımı kurşunu atın, adam da yürüsün sağa sola, kurşunlar hedefe varacakken adam kafayı çekiveriyor).

HINTS

Biraz da oyunun içindeki ipuçlarından bahsedelim. Başladığınız zaman ilk bölümlerde hiç korkmadan ilerleyebilirsiniz. Unutmayın, her anahtar isteyen kapının yakınlarında bir yerde anahtarı kesin vardır. Bazı anahtarlar subayların içinden çıkıyor. İhmal etmeden herkesi vurun (kötü bir tavsiye ama adamı vurmadan anahtarı alamıyorsunuz). Bütün kurşunları toplayın, kurşun çok çabuk bitiyor, ne bulursanız alın, sizin için zararlı hiçbir şey yok. Masanın üzerindeki hintleri almayı sakın unutmayınız; onlar olmadan bölüm sonuna gelseniz bile geçemiyorsunuz. Sonra tekrar geri dönersiniz, bütün First Person oyuncuları bilir. Kayıt etmeden tek bir adım bile atmayınız, ne zaman nerede öleceğiniz hiç belli olmuyor. Keskin nişancılara dikkat ediniz, ilk bölümlerde yoklar, ama oyunun 6. veya 7. bölümlerinde karşınıza çıkıyorlar, görülmesi zor yerlerde duruyorlar ve sizi görüyorlarsa kesin vuruyor. Her attığı kurşun canınızdan yüzde 5 götürüyor (bir de Half Life'a bakın, vurdular mı indiriyorlardı). Dikkat köpekler de var, onlar da epey zorlular. Ağır makineli taşıyanlara fazla yaklaşmayın, uzaktan bitirin işlerini, uzaktan size bir kurşun bile isabet ettiremiyorlar.

AMMO

Bir de silahları tanıyalım (Merhaba ben uzi...). Oyunda kullandığınız silahlar size o zamanların havasını veriyor, ama ortak kullanım var. Makineli tüfek diğer silahın mermisini kullanabiliyor. Bu yüzden nasıl olsa öteki silah var demeyin, kurşunsuz kalabilirsiniz. Belki hoşunuza giden bir silah vardır da oyunu alır oynarsınız (ne biçim sebep şimdi, para bol ya!!!).

Açıkça işe yarayanları sayacağım:

Kırık kale tüfek:
Oyunda başında öldürdüğünüz ikinci adamın üzerinden alıyorsunuz ve oyunun ileriki bölümlerine kadar kullanıyorsunuz.

Mp*40schmeisser Machine Pistol :
İkinci ya da üçüncü bölümde karşınıza çıkıyor. Uzak mesafede bile etki bariz görülüyor.

Mg-42 ağır makineli:
Çok adam olan yerde işe yarmaktan başka bir haltı yok, yakın mesafe silahı uzaktan bir insanı 200 mermi ile anca öldürürsünüz.

Lp-072(Son alman teknolojisi) :
Geleceğin silahı her basışta beş tane lazer atar. Karşıdakini direkt delip geçer. Elinize geçti mi bundan başka bir şey kullanmıyorsunuz.

Plasma Gun
(o ne Quake özentisi...):
Manyak güçlü bir silah, bir kodun mu oturtuyor. Adamdan geriye takma dişleri dışında hiçbir şey kalmıyor. Kesin bir tane evinize alın bundan, mahallede balkonlar arası savaş yaparsınız.

SON SÖZ

Evet, bir Half Life kadar iyi bir oyun değil, ama gene de insanı sıkmıyor (kim demiş!!). Çünkü saatlerce kapı anahtarı veya bir çıkış aramıyorsunuz. Acayip abuk yerlerde değiller (Örnek Hexen 2) Kolay ilerlendiği için sizi kesinlikle sıkmıyor. Ses olayı kötü, o kadar. Bir işte çalışıyorsanız, kısın sesini, patron siz projelerle uğraşıyor sanırken bastırılmış olan Neonazi düşmanlığınızı tatmin edin.

Kaldığınız yeri unutsanız bile hiç önemli değil, yolunuzu kesinlikle bulursunuz.

Biliyorsunuz birçok hit Eylül'de raflara gelecek. Bu arada antrenmansız kalmak olmaz diyenlerdenseniz, yazın zorunlu mesai ile bilgisayar başı iseniz, tatil size oyunu çağrıştırıyor ise....Siz bu oyunu alın.

Benden bu kadar, hepinize iyi eğlenceler. İyi oyunlar.

Bir de unutmadan

Bu tarz bir Türk oyunu çıkmasını ne kadar desteklediğinizi görmek istiyorum. Mesela Malkoçoğlunun dönüşü gibi bir oyunu Open gl güzel bir motorla sunsalar. First Person Shooter tarzı oyunda, adamımız Malkoç uçup saldırsa düşmanlara, elli kişinin üstüne atılsa filan...Vardır sizde de böyle birşeyler, duyumlarım pek tutacağını söylüyor, ama sizin de fikirleriniz lazım atın e-mail. L

Sinan Almaç
sna_1998@yahoo.com

6

MORTYR

I-magic • FPS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 450 MB
İŞLEMCİ	: P 200MMX	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: 3Dfx, Riva TNT, Joystick		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★☆☆☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

SCI-FI Pinball

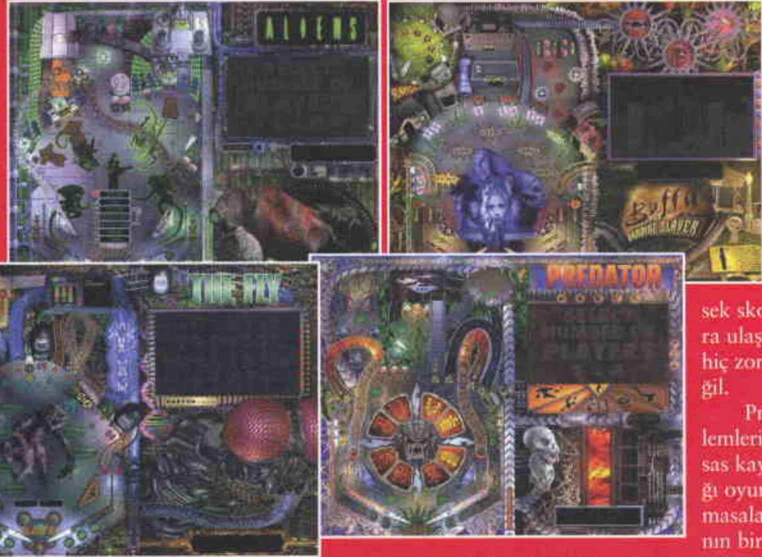
Her yıl bu dönemde piyasaya çıkan tek tük Pinball oyunlarından biri. Ne yalan söyleyeyim tek ilgimi çeken yönü film konulu masaları.

Gerçek anlamda pinball, yani dilimizdeki deyişiyle tilt oynanabilecek kaç yer kaldı güzelim memleketimde be. Aslında bu oyuna ilginin azalması kimseyi şaşırtmamalı. Sanal masalarda bile olsa çelik topları sektirip yüksek skorlar elde etmeyi ummanın en ufak bir yaratıcılık içermediğini söylenebilir. Yine de iyi hazırlanmış bir masada tilt oynamak boşa vakit harcamanın sınırlarını aşıp stres atıcı dahi olabilir, sön söylediğimin altını yeniden çiziyorum: İyi hazırlanmış bir masada!

Bu yılın sayılı tilt oyunlarından biri olmaya soyunmuş Sci-Fi Pinball, Fox Interactive tarafından hazırlanmış. Önceden söyleyeyim oyun iyi ama başka oyunlara örnek gösterilebilecek kadar başarılı değil. Her ne kadar Sinan kardeşim bana şu oyuna bir göz at, iyiyse tanıtırız dediyse de çoktan beri tilt oynamamış olmanın verdiği iştahla "he güzelmiş" dedim ama eleştirel gözle baktığımda bir takım sorunlar su yüzüne çıkıverdi. Oyunda biri saklı beş masa var ve bunların her biri 20th Century Fox'un sinema veya televizyon yapıtlarından esinlenerek hazırlanmış. Bu noktada cin oyunseverler olarak bizler 20th Century Fox'un elindeki unutulmaya yüz tutmuş iyi film lisanslarından birkaçını yan kuruluşu ve oyun sektöründeki eli Fox Interactive'e son bir umutla verdiğini hemencecik anlıyoruz! Masalardan biri konusunu 1986 tarihli Aliens serisinden, bir diğeri 1987 yılının Predator filminden. Diğerleriyse 1980'lerin The Fly'ını ve adı bana tanıdık gelmeyen Buffy the Vampire Slayer'ını simgeliyor. Kısacası seçilen yapıtlar ya bilim kurgu ya da korku türünde.

Masalar söz konusu filmlerin atmosferlerini her zaman taşıyamasalar da en azından görüntülerine sahipler. Örneğin Alien konulu masada her yanı yeşil canlılar kaplıyor; aynı şekilde The Fly'da telepod, bilgisayarlar ve laboratuar ekipmanları var. Buff the Vampire Slayer'ın gotik öğeler taşıdığı söylenebilir. Predator'de konu vahşi avcıyla aranızdaki onun saklandığı yere kadar sürecek takip, Aliens' da escape pod'una ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Unutmadan, saklı masa The Fly beş milyon puan yaparsanız seçilebiliyor. Bu masa diğerlerinin modern çizgisinin aksine arka planından, dijital olmayan skor tablosuna kadar 1958 yılından kopup gelmiş nostaljik görüntüler içeriyor.



Masalardaki flipper sayısı iki ile üç arasında değişiyor. Her masa için 7-8 bonus verilmiş ve bunlara nasıl ulaşılacağı menülerde ayrıntılı olarak belirtiliyor. Yine her masa için multiball yaptıracak ; yani üç veya daha fazla topu aynı anda kontrolünüze sunarak puan artışını hızlandıracak kombinasyonlar var. Bazı bonuslar ekranın sağ kısmındaki ufak pencereden oyundaki dört filmin önemli kesitlerini izlemenizi sağlıyor. Diğerleri ise yine aynı pencerede pixellerle çizilmiş canavarları yok edeceğiniz ekstra bölümlerin anahtarı.

Sci-Fi Pinball'un konusunu oluşturan filmler şüphesiz dönemlerinin en iyi teknik ve en üstün yaratıcılığıyla hazırlanmış olanları. Arka plan ve demolarda yer yer bu filmleri mahçup etmeyecek görüntülerle karşılaşıyoruz. Bu yüzden de oyun The Predator masasında olduğu gibi topu getiren helikopter görüntüleri vs ile pek çok ayrıntıyla kesiliyor ki bu monotonluğun önüne kısmen geçiyor.

Bu oyun tutmaz

Sci-Fi Pinball'da kontroller alışılageldiği üzere basit ve her yöne tilt yapabiliyorsunuz. Oyunda üç zorluk seviyesi var. Novice 'de skora dayalı ekstra toplar dışında beş, arcade'deyse yine skora dayalı olanlar dışında üç topa sahipsiniz. Top kurtarma süreleri ise 15 ve 30 saniye olarak belirlenmiş. Bonuslara, dolayısıyla diğer ufak görevlere ve yüksek skorlara ulaşmak hiç zor değil.

Problemlerin esas kaynağı oyun masalarının bir hayli küçük olması. Ekranın yarısı masaya diğer yarısı skor tabelası ve hareketsiz arka plana ayrılmış. Oyunu daha zevkli hale getirebilecek zoom seçeneği de ihmal edilmiş. Pinball oyunlarına alışkın olanlar topun bu kez anormal şekilde hareket ettiğini ve beklenmedik yönlere gittiğini görecekler.

Masaların tıka basa doldurulması ve iki boyutlu görüntüler işi bir hayli bozuyor. Adı geçen filmler aklınızın bir köşesinde yer etmişse alınabilir. Diğerleri için yazının spotuna yeniden göz atmak yeterli olacaktır. Bu tür oyunların gereksinim duydukları nispeten düşük sistemlerin, onların en büyük avantajlarından olduğu unutulmamalı.

Ozan Ali Dönmez

5

SCI-FI PINBALL

Fox Interactive • Pinball • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 75 MB
İŞLEMCİ	: P150	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Yok
3D Desteği	:		
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆		
GRAFİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆		
SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık. Peki eleğimize takılan oyunlarhangileri acaba?

PINBALL ARCADE

Microsoft oyunlarına bir yenisi eklendi. Hem üst düzey ve karmaşık hem de basit oynanışa sahip oyunlar yapmada git gide ustalaşan Microsoft, mini-oyun serilerine devam ediyor. Revenge of the Arcade ile tozlu geçmişin en beğenilen oyunlarını yeni oyuncularla buluşturan MS, eski tilt





makinesi hayranlarını Pinball Arcade ile bir kez daha vuruyor. '70'li yılların en beğenilen 5 tilt masasını bilgisayara taşıyan Pinball Arcade, yeni masalardaki o cıvıl cıvıl, renkli ve dolu ortamı belki sağlayamıyor, ama abiler ablalar, bu oyunun diğer adı da nostaljidir ve benim gibi dinozorlar için nostaljik oyunlar bulunmaz birer nimet değerinde. Beş masanın hepsi de orijinallerine tamamen sadık kalınarak hazırlanmış ve yeni masalardaki karmaşıklıktan uzak olduğu için oynaması da bir hayli zevkli. Ama yeni oyuncular, özellikle de teknoloji bağımlısı olanlar bu oyundan alabildiğine uzak dursunlar. Bizi de nostalji rüzgârlarına bıraksınlar yeter.

FİRMA : Microsoft
TÜR : Arcade



DESCENT FREESPACE: SILENT THREAT

Ah Freespace ah, gecemi gündüzüme katarak bitirdiğim biricik uzay simulasyonumdun sen, sana bu garabet görev diskini mi layık gördüler? Vah vah vaaah, yazık sana. Çok az oyunu azmedip en zor derecede bitirmek için gecelerimi feda ederim (bu cümleden acaip sosyal birisi olduğum sonucunu çıkartırsanız, ayıp edersiniz).

Freespace de bu şanslı oyunlardan biriydi. Freespace 2'nin haberlerinin ufak ufak ortalıkta dolanmaya başladığı şu sıralarda depreşen uzay savaşı isteğimi biraz olsun köreltmek için aç köpekler gibi saldırdım Silent Threat'e. Nereden bilebilirdim sıradan insanlar tarafından yapılmış zavallı bir Görev Paketi olduğunu?



Silent Threat, Descent Freespace için yapılmış ilk ve tek görev CD'si. Freespace ile birlikte gelen görev editörünü kullanarak fanatik oyuncular tarafından yapılmış Campaign'lerin birbiriyle birleştirilmesiyle oluşturulmuş. Tabii Volition'ın kendi yaptığı senaryolar da var. Oyunda toplam 40'tan fazla yeni görev, birçok yeni uçak ve silah var. Ayrıca, kötü adamlar Shivan'ların da yeni (ve daha büyük) gemileri var. Ama bu kadar yenilik, kampanyalar arasındaki kopukluk yüzünden güme gidiyor. Dünya Federasyonu'nun gizli harekat timinin bir pilotunu canlandırıyorsunuz, bu yüzden birçok görev gizlilik ve belli bir süre sınırı içinde bitirilmeli. Buraya kadar herşey iyi güzel de, görevler arasındaki kopukluk o kadar fazla ki, atmosferin içine ediyor. Mesela ilk görev grubunda, insan güçlerinin müttefik Vasudan güçlerine yanlışlıkla açtığı ateş sonucunda ittifak bozulma noktasına geliyor. Sizin üzerinize düşen bu çatışmanın olduğu sektöre gidip belli bir süre içinde "yanlış anlamaya" sebep olan iki tarafın gemilerini de yok etmek. İyi güzel, ama bu görevler bittiği anda komuta gemisinden size "Aferin asker, görevini başarıyla bitirdin, ama seni şimdilik başka bir bölgeye gönderiyoruz" diye bir mesaj geliyor ve hooop alakasız bir yerde önceki kampanyayla tamamen ilgisiz bir dizi göreve çıkıyorsunuz. Ve tabii benim için film bu noktada kopuyor. Bir oyunda ne kadar çok gemi, ne kadar güçlü silah olduğu önemli değil. Benim önem verdiğim atmosfer ve oyundan aldığım zevktir arkadaşım. Grafik, ses falan bahane, Worms gibi çizgi film grafikli bir oyun bile beni bağlamayı başardı. Ama Freespace gibi bir klasiğe bu ayıbı yaptıkları için Volition'ı bir süre affetmeyeceğim, üzgünüm.



FİRMA : Volition
TÜR :Uzay Simulasyonu



SCARS

Ya şu güzelim hayvancıkları oyunlarınıza malzeme yapmasanız nasıl olur sayın oyun yapımcıları? Lara gibi ipe sapa gelmez bir kadın bile eline silah alır almaz inlerine daldığı kurtları, soyu tükenme sınırında dolaşan Bengal kaplanlarını öldürür (başka oyunlardan da örnek verecektim ama Lara'ya olan gıcıklığım had safhaya ulaştı şu aralar). Ama bunun konumuzla uzaktan yakından alakası yok. Peki niye bahsettim o zaman hayvanlardan? Çünkü SCARS'da yarıştığınız arabaların hepsi bir hayvana benzer şekilde tasarlanmış. Fil, kaplan vs. şeklindeki bu arabalar gerçekten çok şirin. Tam anlamıyla eğlencelik denebilecek bir oyun olan SCARS'da, bütün Arcade yarışlarında olduğu gibi etrafta ne kadar Power-up, silah varsa toplayıp sizinle aynı yolları paylaşmak gafletinde bulunan diğer sürücüleri elimine edebiliyorsunuz.

"Yok ben silah kullanmam, centilmenliğe aykırı" diyorsanız, o zaman işiniz zor, çünkü rakiplerinizin centilmen oldukları söylenemez. Yarıştığınız pistler de oldukça güzel tasarlanmış.

SCARS'ın en büyük eksikliği kendinizi gerçek bir yarışta hissetmenizi sağlayamaması. Ciddiyetten uzak bir yapısının olmasını bir kenara bırakalım, zaten ciddi bir şeyler istiyorsanız, gider Need for Speed oynarsınız. Eğer şöyle stres atmak, bir iki turalayıp kurtlarınızı dökmek istiyorsanız, SCARS oldukça şirin ve eğlendirici bir oyun.



FİRMA : Ubisoft
TÜR : Yarış



CENTIPEDE

Daha bilgisayar denilen nesne bir oda büyüklüğündeyken, gün gelip de her gencin evinde bilgisayar olacağını söylediğinizde suratınıza bir öküzün trene bakma efektiyle bakan "bilgisayar dahileri" zamanlarında, oyun oynamak istediğimizde, babalarınızı olabildiğince tırtıklayıp, cebinizde bir dolu bozuklukla en yakın "Atarici"ye kapağı atardık. İşte o zamanların (aslında "o" zaman dediğim bayağı bir önce, hani 25 sene falan, yani ben anlatıyorum ama o kadar öncesini görmüşlüğüm yok, o kadar da kocamadık yani) gözde oyunlarından olan Centipede, itinalı bir şekilde günümüz bilgisayarlarına uyarlanmış. Birçoğunuzun Shareware bir oyun"cuk" olarak görmüş olduğunu zannettiğim Centipede'de ekranın altındaki bir silahı yöneterek ekranın üstünden üzerinize doğru gelen "tıytıy"ları vurmaya çalışıyorsunuz (biyaz pelteğim de, y'leyi söyleyemiyoyum).





Vurduğunuz bu tıytıylar ikiye bölünerek farklı yönlerden gelmeye başlıyorlar, sonra onları da vuruyorsunuz. Sonra onlar da bölünüyor, yine vuruyorsunuz falan derken, onlar size ulaşmadan önce bütün tıytıyları temizleyebilirseniz bir sonraki bölüme geçip herşeye silbaştan başlıyorsunuz. E ne burun kıvırıyosun güzelim, senin şimdi oynadığın o cafcaflı fiyakalı tiridi oyunlar halt eder Centipede'den alınan zevkin yanında. Her neyse. Son zamanlarda eskilerin Arcade hitlerini yeni kuşak bilgisayar oyuncularına tanıtmayı amaçlayan birileri almış Centipede'i, üç boyutla bezeyip karşımıza çıkartmışlar. Fena da olmamış hani.

Centipede'in içinde iki farklı oyun var. Birincisi, orijinal Centipede'in biraz izometrik hale getirilmiş versiyonu. Ama bunu bir kere oynayıp hemen geçeceğinizden eminim, çünkü üç boyut olaya karışınca neyin nereden geldiğini, kimi vuracağınızı görmek imkânsız hale gelmiş. Centipede'in içindeki ikinci oyun olan Adventure kısmı çok daha güzel. Tamamen üç boyutlu hazırlanmış ekranlarda, sürekli olarak üzerinize doğru akan böcükleri haklamaya çalışıyorsunuz, bu arada etrafta dolaşan insanları ve diğer masum canlıları onların gazabından kurtarmaya çalışıyorsunuz. Her bölge daha ufak bölümlere ayrılmış durumda, bir bölümü temizleyince açılan köprüden geçerek diğer bölüme varıyorsunuz. Oynanışı oldukça basit ve bir o kadar da zevkli. Grafiklerin hakkını vermek için Voodoo işlemcili bir ekran kartına ihtiyacınız var, çünkü başka 3D hızlandırıcılara destek vermiyor (Gerçi bunu düzelten bir Patch çıktı, www.level.com.tr'den indirebilirsiniz). Ama oyun daha çok ben ve benim gibi dinozor oyun delilerine hitap ediyor, her ne kadar grafikleri çocuksu olsa da. Yeni nesil birisinin bu tür bir oyuna uzun süre katlanabileceğini sanmıyorum. Yine de bence alınıp oynanması gereken bir oyun. Özellikle bizim grafikerlere tavsiye ediyorum, iş yapmadıkları zaman Aperion oynamalarını seyretmekten cinnet geçirmek üzereyim çünkü. L

Sinan Akkol

FİRMA : Hasbro
TÜR : Action



Fallout



Bir şeyler olmasını beklemek...
Karşımda akıp duran, önüne kattığı her şeyi kendisiyle birlikte sürükleyip götüren ırmağa bakıp bir şeyler olmasını beklemek...
Bir şeyler olmasını dilemek...
Gücümün yetmediği her şeyi kendimden yüce varlıklara bırakıp olanı seyretmek. Irmağın gün be gün büyüdüğünü görüp, tek büyüyenin o olmadığını bilmek. Sorunların ırmağın taşıdıklarıyla beraber sürüklenmesini dilemek...
Yoo dilemek olmamalı, dilemek değil, istemek...
İstemek ve yapmak...
Yapamazsam?...
"Yapamazsan hepimiz öleceğiz."
Adım Morgan sen, kim olduğunu ve bu günlüğü nasıl bulduğunu bilmediğim kişi... Geçmişim önemsiz, buradaki herkes gibi. Ama geleceğim...
O buradaki herkesin yaşamı...

Morgan'ın günlüğüne kısa bir süre için ara vermek zorundayım. Siz burada yazılanları okurken o da gün ışığıyla tanışmış olacaktır herhalde. Morgan nükleer savaş sırasında henüz hayatta değildi. Savaş sonrasında geride kalanların kurduğu "vault" adı verilen sığınaklardan birinde dünyaya geldi. Su, onların yaşamlarını sürdürebilmeleri için gereken en önemli kaynaktı. Ama Vault 13'ün su arıtma çipi bozuldu ve yeni çip bulma görevi ona verildi. Vault'un tek yaşam umudunun kendisi olduğunu bilmek hiç de kolay değil. Belki seçilen Morgan olmayacaktı. Bir başkası, kaderin seçtiği farklı biri...

"Bir başkası nasıl olurdu ?" derseniz biraz yaratıcılığa, biraz da karakter yaratma ekranını tanımaya gereksiniminiz var.Geçen sayıda karakter ekranına değinmilmedi değil hani ama bu sefer de bir iki püf noktasına el atmakta fayda var.Buyrun karakter ekranına:

Ad, yaş ve cinsiyet sizin zevkinize kalmış. Tavsiyem işin bundan sonraki kıosmında karakterinize bir kimlik belirleyip tercihlerinizi bu doğrultuda yapmanız. Örneğin bir hırsız yaratmak istiyorsanız stealth, lockpick ve steal gibi skiller ve nightperson(gece olunca perception ve intelligence artı puan, gündüz ise eksi puan) gibi traitler almanız yararlı olacaktır.Tabii agility puanınızı yüksek tutmayı da ihmal etmeyin.Eğer sosyal bir karakter düşlediyseniz barter ve speech skilleri ve good natured (silah kullanma yeteneklerini düşürür, ama barter, speech, first aid ve doctor yeteneklerini arttırır.) traiti tam size göre. Yüksek karizma da hiç fena olmaz hani. Yok ben susayım, silahların konuşsun diyorsanız small guns ve energy weapons size önerebileceklerim arasında. Bunların dışında trait seçerken çok acele etmeyin, iyi düşünün, çünkü sadece iki tane seçim hakkınız var. Eğer karakter puanlarınız az gelirse -ki gerçekten az, her özelliğiniz 5 olarak başlıyorsunuz ve dağıtmak için de topu topu 5 puancığınız var- gifted trait'i çok işinize yarayabilir. Tüm özeliklerinize +1 alacak, ancak skill taban puanlarınız düşecek ve yeni bir level'a geçtiğinizde daha az ek skill puanı kazanacaksınız. Bununla birlikte bazı traitler birbirinin tam zıttıdır (chem reliant- kimyasallara yüksek derecede bağımlılık ve chem resistant- kimyasallara dayanıklılık gibi). Bu özellikleri beraberce aldığınız takdirde kendinizi hiçbir şey almamış sayabilirsiniz. Aman dikkat!

Son olarak söyleyeceğim Fallout'un tam bir Role Playing Game olduğu ve her özelliğinizin, yaptığınız her konuşmanın oyunun gidişatını tam ters yöne çevirebileceği. Bu yüzden karakterinizi yaratırken n'oolur iki kere düşünün, önemli kişilerle konuşurken mutlaka save edin (Yardım edeceğiniz kişiye kazara küfredince silahını çekebilir. Silah da bir kere çekildi mi...) ve karşınızdakinin söylediklerini iyi dinleyin, çok önemli ipuçlarına bu şekilde ulaşabilirsiniz.

Bu kadarı yeter, kalanını Morgan'ın günlüğü bizim için anlatsın. Bu arada Morgan'ın bir silahşör olduğunu belirtmemde yarar var (Yüksek agility, finesse ve gifted traitleri ve small guns, energy weapons ve first aid skilleri.). Günlüğe daha anlaşılır olması için arada bir müdahale etmek zorunda kalacağım. Ondan ve sizden özür dilerim. Morgan elinden geldiğince çok iş yaptı ama geride bıraktığı pek çok şey daha var. Belki siz onun yarım bırakmak zorunda kaldıklarını tamamlayabilirsiniz.



İyi şanslar! (Son bir not daha: Morgan adını kardeşim taktı!)

5 Aralık 2161

Bugün ilk kez günışığı denen şeyi gördüm. Çok, çok güzeldi. Keşke dünyayı tanıyıp sevmek için daha fazla zamanım olsaydı ama benim su çipini bulmak için sadece 150 günüm var. Aramaya Vault 15'den başlamalıyım. -Vault 13'ün kapısından çıkın ve kırmızı çizgili bölüme ilerleyin. Bu bölüme ulaştığınız anda ana haritaya geçeceksiniz. Vault 15 düğmesine basın. Rotanız otomatik olarak belirlenecektir.-

14 Aralık

Vault 15'e ulaştım bugün . Kapıdaki dev farelerle uğraşmak zorunda kaldım. Kitaplarda olduğundan daha tehlikeliler. İçeri girdiğimde asansörün çalışmadığını fark ettim. Buraya gelirken gördüğüm şehre dönüp ip bulmalıyım.- Ana haritaya geçip yanından geçtiğiniz şehre tıklayın-

17 Aralık

Bu şehirdeki insanlar Vault 13 dekiler gibi değil. En azından dış görünüşleri. Hepsi bronz tenli. Güneş yüzündenmiş. Kapıda nöbetçilerin lideri Seth ile karşılaştım. Bana silahımı indirmemi söyledi. Şehrin adı Shady Sands imiş. Çevredeki haydutlar (raiders) ve Radscorpions adını verdikleri dev akrepler ile başları dertte. Seth dedi ki şehrin lideri Aradesh ile doktor Razlo çözüm arıyorlarmış. Girişteki diğer kişi Katrina adında hoş bir kızdı. Ondan para yerine Bottlecaps kullanıldığını ve insanlarla değiş-tokuş yoluyla eşya alındığını öğrendim. Bana Ian denilen bir adamın bana yardımcı olabileceğini söyledi. En önemlisi Seth'e bir bıçak verip biraz para ve ihtiyacım olan ipi aldım, ama Vault 15'e dönmeden burayı araştırmak istiyorum.Az ilerdeki evde -sağdaki ev-Ian'ı buldum. 100 bottlecap verince bana katılmayı kabul etti. Bana civar kasabalardan bahsetti. Hub ve Junktown adında iki büyük şehir varmış. Ama yolculuk Haydutlar ve akrepler yüzünden çok tehlikeliymiş. Vault'dakilerin hayatı değerli ama Shady Sands'de yaşayanları da sevdim. Onlara yardım etmek istedim. Liderleri Aradesh -aşağıdaki binada köşede duran cübbeli adam- Razlo ile konuşmam gerektiğini söyledi. O belki akrepler meselesi için bir çıkış yolu bulabilirmiş. Aradesh'e söz verdim. Bu işi halledeceğim! Razlo'yu bulduğumda - sol alttaki ev- akrep zehiri için bir serum hazırlayabileceğini söyledi. Ama elinde bir zehir örneği olmalı imiş. Seth beni akrep yuvalarına götürebilecek tek kişi. Akşama Ian ve ben yuvalara doğru yola çıkacağız.

18 Aralık

Zafer! Ian ve ben tüm akrepleri öldürdük. Akreplerin kuyruklarını alıp -akrep gövdelerinin üzerine gelin. İkon el halini alınca sol tuşla tıklayın.- Razlo'ya götürdüm. Razlo bana akrep serumuna karşı aşılar verdi.bunlar hem kuyruklardan daha hafif, hem de daha iyi para ediyor. Aradesh ve halkı bana minnettar, ama Vault 15'e gitmeden önce ziyaret edeceğim bir yer daha var : Haydutların ini.

19 Aralık

Haydutların kampına gittim.-Ana haritada Raiders'a tıklayın.- Haydutların liderine bir gezgin olduğunu söyledim, o da bundan hiç hoşlanmadı. Kısa sürede silahlar çekildi. Kanlı bir çatışma... İnsanlara ateş etmekten nefret ediyorum, ama başka çarem yoktu ki. Ian haydutlarla savaşmamda çok yardımcı oldu, buna rağmen tutuklu kızlardan biri çatışmada kaza eseri vuruldu, ne acı... Diğeri, zavallı kız, öyle korkmuştu ki... Neyse sanırım bu geceyi evinde geçirecek. Kızın kurtulmasının yanısıra çatışma bir yarar daha sağladı bana : bir orduya yetecek kadar silah ve cephane. Artık Vault 15'e korkmadan gidebilirim.

24 Aralık

Vault 15'e döndüm. Yine fareler! Asansöre ulaşıp ipi bağladım.- ipi elinize alın ve ipe tıklayın. "Use" komutu ve sarı hedef işareti ekrana gelince asansöre tıklayın.İpi bağladıktan sonra imleçle ipi üzerine gelin, el ikonu çıkınca üzerine tıklayın.-Bir alt katta yine fareler her taraftaydı. Başka bir asansör bukdum. Ama o da bozuktu. Bunca yolu boşa mı yürüdüm derken ikinci asansörün tam karşısındaki odada bir dolap gözüme ilişti. İçinde bulduğum zırh pek matah bir şey değildi ama zırhın yanında bir kaç metre ip görünce gözlerime inanamadım. Şimdi üçüncü kata inebilirdim.

Umudumu kaybetmeye başlıyorum. Üçüncü kattaki dolaplardan çıkanlar dışında hiçbir şey bulamadım; değil su çipi, çalışan tek bir bilgisayar bile yoktu. Ama güçlü olmalıyım. Belki dönüp



Junktown'da aramalarıma devam etmeliyim.

5 Ocak

Junktown'a ulaştım. Burası Shady Sands'den bile daha büyük bir kent. Kapıdaki nöbetçiyle lafladım. Kurallar aynı: Silah yok, sorun yok! Öğrendiğime göre kasabada Gizmo diye pis işler çeviren biri varmış. Şehri Killian Darkwater adında bir adam yöntiyor ve Gizmo'yu tutuklatmaya çalışıyormuş. Şehirde ufdak bir gezinti yapmaya karar verdim ve içerilere doğru yola koyuldum- Ekranın yukarısına doğru ilerleyip yeşil bölüme girin. Buradan kısa bir yüklemenin ardından otomatik olarak şehrin diğer kısmına ulaşacaksınız.- Killian'ı dükkanında buldum. Sorunlardan, iyi ekipmanın nerden bulunacağından falan konuşuyorduk ki içeri tüfekli bir adam girdi ve "Gizmo'dan selamlar!" deyip silahını ateşledi. Killian, nöbetçiler, Ian ve ben müdahale etmeseydik belki Killian'ın sonu çok daha kötü olacaktı. Neyse ki Killian ufak sıyrıklarla kurtuldu. Ancak adam için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Gizmo denilen şu adamdan o an nefret ettim. Killian bana yardımlarından dolayı teşekkür etti. Ben aslında tam onun aradığı adamdım, şehirde yeniydim, Gizmo için iyi bir yem olabilirdim. Killian ile konuşup bir plan yaptık. Üzerime bir mikrofon yerleştirip Gizmo'nun kumarhanesine doğru yola koyuldum.- Yeşil alana ulaşıp bir üst ekrana çıkın, "Gizmo's" yazan kumarhanede arkada oturan adam Gizmo.- Gizmo önce benden şüphe etti, ama Killian'ın işini görebileceğimi söylediğimde yatıştı, ama öncelikle neden bu işi yapmamı istediğini sordum. Yanıtı yeterli bir delildi. "İş" için anlaştıktan sonra Killian'a teybi vermek için o batakhaneden ayrıldım.Geri dönüş yolunda Neal adlı bir adamla tanıştım. Bir yabancının köpeği onun üstüne kalmıştı, ama köpekten pek hoşlandığı söylenemezdi. Acelem vardı, kısa kesip Killian'ın dükkanına vardım.Killian teybi dinleyince oldukça keyiflendi, Gizmo'ya bir ziyaret düşünürse gelmek istediğimi söyledim, o da nöbetçilerin şefi Lars'la konuşmamı önerdi. -Lars, bir aşağıdaki ekranda- . Ancak yolumun üzerindeyken küçük bir iyilik daha yapayım dedim. Otele girdim.- Killian'ın dükkanının olduğu ekranda dükkanın hemen yanındaki bina- İçeri girip tam karşıdaki buzdolabından bir şiş alıp cebe attım, hayır hırsızlık değil, şişler bedavaydı. Lars gelip gelmeyeceğimi sordu. Niye gelmeyecekmişim? Şövalye tarafım basırmıştı yine. Silahımı doldurdum. Gizmo'nun yerinde ne olacağı belli değildi.





Çatışma çok uzun sürmedi. Sonuç, Gizmo ile fedaisi şu an çok uzaktalar. Dönüşte yarım bıraktığım bir işi tamamlamak istedim. Köpeğe şişi verince- şişi elinize alın ve köpek üzerinde kullanın- benimle dost oldu. Artık üç kişilik bir takımız: Ben, Ian ve Dogmeat!

Şehri terketmek üzereyken yaralarımı sardırmak için hastaneye uğradım, alt kata inip neler yaptıkların görmek istedim. Ah şu merakım! Aşağıda adamın teki Hub'da iguana-şiş diye satılmak üzere insan eti hazırlıyordu. Katiller ! Böyle söyleyince üzerime saldırdılar. Gerçekte onları yalnızca adalete teslim etmek istemiştim, ama kendimi korumak zorunda kaldım. Suçlarının bedelini biraz ağır da olsa ödediler. Kimi zamanlar kendimden nefret ediyorum, ama yemin ederim günlüğüm, buna mecburdum ! Artık Junktown'da su çipi adına yapabileceğim başka bir şey yoktu. Araştırmalarıma Hub'da devam etmeliydim. Yine uzun yollar var önümde. Sabredin Vault'umun insanları. O çipi bulacağım! Bulmalıyım!



8 Ocak

Hub'a ulaştım. Tanrım! Araştırmaya nereden başlayacağımı bilemiyorum. Burası gördüğüm tüm şehirlerden çok daha büyük. Girişte bir sürü karavan şoförünün arasında Mat'le tanıştık. Nasıl iş bulabileceğimi söyledi, Hub bir ticaret şehriymiş, karavancılar ve ticaret şirketleri iyi para veriyorlarmış. Ama oda su çipi hakkında pek bir şey söyleyemedi. Yola devam ettim, biraz ilerdeki evde Dan ile konuştum. -hemen aşağıda, soldaki ev-Şehri çekip çeviren üç tüccar grubu varmış. Far Go Trades, Water Merchants ve ...Ödemeler yüksekmiş. Ama benim daha önemli işlerim var. Ana caddeden aşağı doğru devam etttim. Sonradan adının Deputy Fry olduğunu öğrendiğim, ardında iki yardımcısıyla şehirde güvenliği sağlayan bu adam bana Maltese Falcon'u işleten Decker ve ekibinden uzak durmamı söyledi. Bu kentin Gizmo'su da bu Decker olmalı diye düşündüm. Su çipine dair işe yarar bir bilgisi yoktu ama su tüccarları(water merchants)nın belki bana yardımcı olabileceğini söyledi. Teşekkür edip yola devam ettim. Downtown daha ilginç olmalıydı.-Yeşil alana girin, Downtown'a geçeceksiniz- İlk durak Crimson Caravan binasıydı. Demetre bana iş imkanlarından söz etti, ama ihtiyacım olan bu değildi ki. Biraz öte beri bulmam gerekliydi aslında. General Store bu iş için tam biçilmiş kaftandı Biraz eşya alıp sattım, ardından kütüphaneye uğradım. Kütüphane görevlileri hep bir şeyler bilirler.Ama bu kez aldığım bilgi sohbetle değil, Pipboy 2000 cep bilgisayarıma kurabileceğim bir holodisk içinde geldi. Önce 750 bottlecap istedi ama sonra 500'e anlaştık. Diski kurduktan sonra- Inventory'i açın, diskin üzerine gelip tıklayın(düğmeyi basılı tutun) karşınıza çıkan ikonlardan el işareti olanı seçin-. Pipboy'u açtım ve okumaya başladım -pipboy'a girin, status seçeneğini seçin, ardından "data" başlığı altında verilen Vaults yazısına tıklayın- Okuduklarım inanılır gibi değildi. Yalnızca 13 ve 15 numaralı Vault'lara ait bilgilerin karşıma çıkacağını sanırkenVAULT 12 HAKKINDA BİLGİLER BULDUM. Acaba bu Vault tam olarak neredeydi ? Hala bizimki gibi yaşayanları var mıydı? Her şeyden önemlisi zamanında ulaşabilirsem bulabileceğim bir su çipi var mıydı? Vault 12 benim tek umudum. Acaba..........

Tüm bu soruların yanıtı gelecek ay bu sayfalarda, Morgan'ın günlüğünde. Bizi okumaya devam edin...

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
Quedrus@pmail.net &Valence@pmail.net

Phantom Menace

Star Wars Episode 1 filminin oyunu,geçen ay tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir fırtına kopardı.Hem bizim isteğimiz hem de dergimize gelen yoğun istek üzerine Star Wars Episode 1-Phantom Menace oyununun Strategy Guide'ını size sunuyoruz.Oyun 11 bölümden oluştuğu için,size oyunun tüm çözümü iki ayda ulaşacak.Oyun çok geniş ve ayrıntılı olduğundan bu sadece oyunun benim oynadığım şeklidir.Yani siz benim üzerinden atlayıp,geçtiğim bir yerde farklı şeyler bulabilir hatta oyunun o bölümünü daha rahat geçebilirsiniz. Bu bakımdan oyunu bu yazıyı adım adım takip edip oynamamanızı öneririm. Oyunu kendi hayal gücünüzü kullanarak bitirirseniz çok daha fazla zevk alırsınız.

Bu gerzek hatırlatmaları baştan yapayım da sonra bu mükemmel oyun size rezil olmasın.Zaten piyasaya bu denli iyi oyunlar az çıkıyorken birde oyunu Pac-Man oynar gibi bitirirseniz yazık olur.

Oyuna başlamadan ...

✱ Oyuna başlamadan oyunda kulanacağınız hareketleri öğrenebileceğiniz herhangi bir hazırlık bölümü olmadığından,hareketleri oyun içinde ğrenmelisiniz.oyuna başlamadan tuş konfigürasyonunu kendinize göre ayarlayın çünkü Default konfigügasyonla oynamak hayli zor oluyor.

✱ Saber(ışın kılıcı) oyundaki doğal olarak en stratejik silah.Eğer doğru kullanırsanız düşmanları altetmeniz hiç sorun olmaz.Düşmanlarınızın blaster atışlarını uygun bir uzaklıktan Saber'ınızla karşılarsanız onların atışları ile onları vurabilirsiniz.

✱ Oyunun Default tuş konfigürasyonundaki "Alt" tuşu ve zıplama tuşu ile çeşitli vuruş komboları yapabilirsiniz.Mesela Double-Jump;koşma tuşu ile birlikte iki defa üstüste zıplamatuşuna basarsınız.Bunun yanında birde ateş tuşuna basarsanız havada dönerek düşmanın kafaya kılıcı balta gibi indirirsiniz.Kendiniz buna benzer Jedi katliam hareketleri bulabilirsiniz.

✱ Oyunda tüm karakterlerle eşit bölümlere göre eşit olarak oynuyorsunuz ancak,Hilekar bölümündeki kodları kullanarak oyunun herhangi bölümünde istediğiniz bir karakterle oynayabilirsiniz.Aynı zamanda bu kodlarla oyunun bazı teknik özelliklerinide değiştirebilirsiniz.

✱ Bu arada illaha hile yapacağım diyen elemanlara bir uyarı "give me life" hilesi(enerjinizi full yapar) tüm oyun içinde en fazla 5 defa kullanılabiliyor.Bunu bilerek kullananın.



✱ Oyunda yönetebildiğiniz dört kahraman oyunun çeşitli bölümlşerinde eş olarak savaşıyor ve birbirlerine yardım ediyorlar.Özellikle bu eşlerden sizin yönetmediğiniz sizden ayrılıp bir yerde tekrar karşınıza çıktığında mutlaka oyunun gidişatı için çok önemli bir bilgi veriyor.Bu yapmanız gereken bir iş veya gitmeniz gereken bir yer olabilir.Bu uyarıları mutlaka dikkate alın ve ingilizceniz yeterli değilse Text modu açıp söylenenleri okuyun.

✱ Oyunda önünüze çıkan tüm düğmelere basın ve hareket ettirebildiğiniz tüm eşyaları hareket ettirin.Bazen başınızı derde sokabiliyor ama genelde fayda sağlıyor.Buna ek olarak bir butona bastığınızda o an için bir şey değişmemiş gibi görünebilir ama başka bir yerde bir kapı açılmış olabilir,buna dikkat edin.

✱ Force Push,bazen en etkili silahınız olabilir bunu sürekli kullanmaya bakın.

✱ Eğer yaptığınız hareketler oyunda yavaş aksediyorsa oyunun bazı grafik özelliklerini kapayın.Bu olay özellikle komboları daha rahat gerçekleştirmenizi sağlayacaktır.

✱ Oyunun bazı bölümlerinde sizin göremediğiniz yerlerde bazı eşyalar saklı bunları ancak araştırarak bulabilirsiniz,buda oyuncunun oyundan zevk almasının temel unsuru.Bu oyunun gidişatını direkt etkilemeyen eşyaların yerlerini yazının amacını aşmaması için söylemedim.Zaten bulmanız için etrafı dikkatliçe kolaçan etmeniz kafi.

✱ Son olarak mümkün olduğunca büyük Droid'lerden ve kalabalık droid gruplarından uzak durun Jedi ünvanınıza güvenmeğin harcıyorlar.

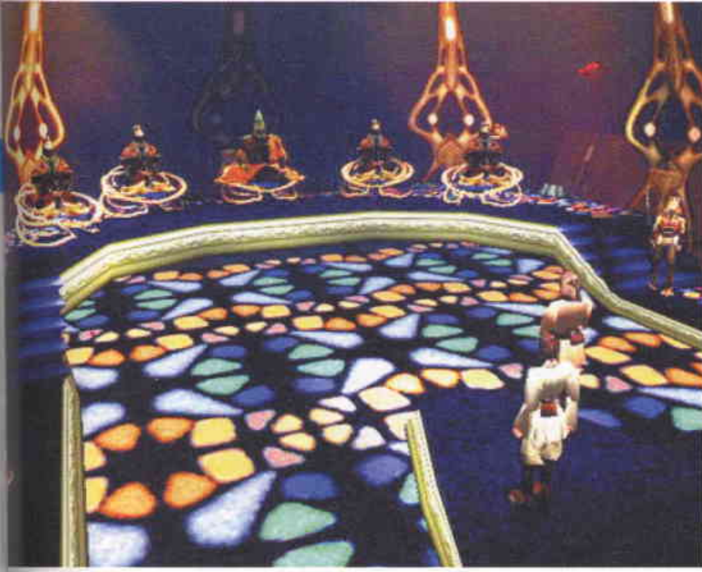
Obi Wan gel çocuğum buraya...

Bölüm I:

Trade Federation Battleship

Görev: Hangar bölümüne gidip,Federasyon gemisine ulaşmak

Oyuna Obi Wan olarak başlıyor ve Qui Gon'un yardımılarıyla Federasyonun gemisinden çıkmaya çalışıyorsunuz.oyunun başında odaya Droid'in girmesiyle içerisi zehirli gaz dolmaya başlıyor.Tüm oda dolmadan kılıcınızı çıkarın ve dışarı çıkın.bir tarafa Force Push yapıp diğer tarafa saldırın bu arada sürekli ateşe basarsanız size doğru



yapılan ateşlerden korunursunuz.sağdaki ve soldaki Mavi el şeklindeki butonlara basın.Sol taraftakinde bir dolapdan bomba çıkacak onu alın.Orada bulunan küçük odada Full Healt Capsule var,onu da alın.Sağ bölümde servis dolabının butonuna basın ve 250 atışlık Blaster'ı alın.Tekrar ana koridora gelin,Sağ bölümdeki karşınıza iki Droid çıkacak bunları temizleyin.İçerideki butona basın ana kapı açılsın.Burada eğer ihtiyacınız varsa R2 robotunun solundaki kompartımanda Full Health Capsule var onu alın.

Girdiğiniz yeni koridorun sol bölümde(karanlık bölüm)fazla oyalanmayın.Çünkü karşınıza yuvarlanıp çıkan Destroyer Droid'lere bulaşmayın.Zaten sol tarafa gitme zorunluluğunuzda yok direk sağa doğru kaçın.Burada Qui Gon'u örnek alın çünkü köyde kasabada Jedi tribi yapan hocanızda sıkıyı görünce tabanları yağlıyor.Sağ yolun sonunda yolunuz kapalı bir kapı ile kapanıyor.Burada sağda bulunan açık kontrol paneldeki butona basın.Bu buton karşıdaki saklı bölümü açacak, çıkan Droiid'i haklayın.Orada bulunan butona da basın ve büyük kapıyı açın.(Burada bulunan servis kapısı eğer yanınızda R2 robot bulunuyorsa açılıyor ve buranın içinde de Full Health Capsule var.Eğer yoksa R2 ünitesi kaçtığınız sol taraftaki bölümdedir.İsterseniz geri dönüp onu getirebilirsiniz ama tavsiye etmem.)Burada yine Qui Gon'u takip edin.Onun durduğu küçük koridora girin ve ilerleğin.Aşağı,hangara doğru inin.ve ana balkona kadar yürüğün.Yol bitince sağa,havalandırma koridorlarına girin. Burada bulunan şişko Droid'lere sadece arkadan saldırın ve hepsini temizleyin.İlk olarak girişten sonra en solda ve ileride olan butona basın sonra açılan kapıdan çıkan şişkoyu temizleyin ve içerideki butona basın .O kapıdan çıkıp direkt ileri gidin ve diğer bir kapıdan(Büyük vantilatorün yanında) girin.Yalnız hızlı olun kapılar otomatik kapanıyor.Aksi halde tüm butonlara basma işlemlerini tekrarlarsınız.O kapıdan girdikten sonra yerde ana koridorun göründüğü demir pencereler var,onların üzerine gidip aşağı inin.

İndiğiniz koridordaki Droid'leri temizleyin ve düz gidip büyük kapıyı açın sağa dönün.Burada yük taşıma asansörü var.Denyoluk yapıp aşağı atlamayın,kalabalıklar.Oyunun başında aldığınız ve kullanmadığınız(!) bombayı,uygun bir pozisyondan aşağı sallayın ve orayı temizleyin.Droidler temizlenince aşağıda sol köşede duran jenaratorü batlatın.Tekrar ana koridora gelin ve karşı kapıdan girin.buradaki Droidleri tamizleyin ancak Starfighter'lara(örümcek gibi olanlar) bulaşmayın,onlar kendiliklerinden gidiyorlar.Temizlik bittikten sonra sandıkların üstünden Small Health Capsule'ü alın.O bölümdeki asansörü kullanarak yukarı çıkın.Butonlara basıp o koridorda ilerleyin ve geri dönüp,hangara bakan balkonun solunda kalan karanlık bölüme girip,Qui Gon,"Obi Wan" diyene kadar ilerleyin.

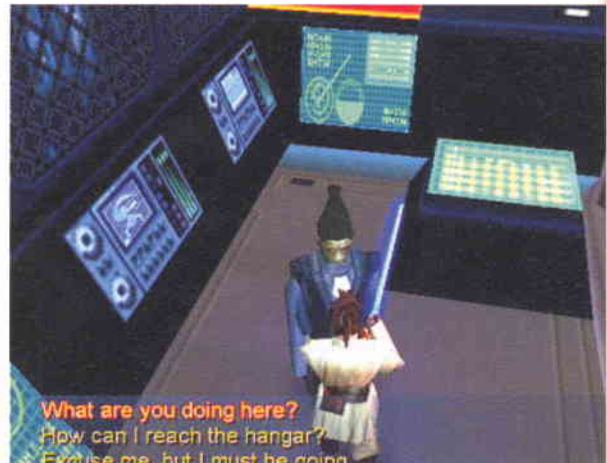
Konuştuktan sonra, ileri gidin sağa dönün ilerleyin ve butona basın.Geri dönüp,sola dönün ve ilerieki butona basın.Buarada bu demir koridorların yer değiştirdiğini göreceksiniz.Son olarak ık bastığınız butona bir daha basıp ilerleyin.Bundan sonraki yolunuz açıkça görülüyor.asansörle yukarı çıkan Droid'lere dikkat edin ve tüm işlemleri tamamladıktan sonra son asansöre binip Federasyon gemisine ulaşın.

Bölüm 2:
Swamps of Naboo
Görev: Qui Gon'u Bulun

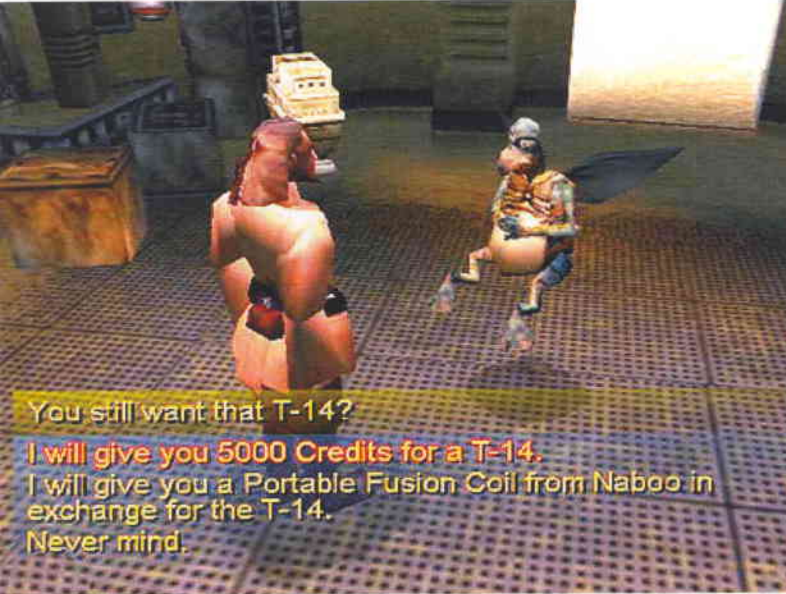
Bu bölüme Naboo gezegeninin ormanlarında başlıyorsunuz.İleri doğru yüzmeye başlayın.Yürüyebilecek bir açıklık bulana kadar yüzün.Bulduğunuzda iki ağacın arasından ileri yürüyün.Hemen ileride büyük bir grup droid var onları temizleyin ve 250 atışlık Blaster'ı alın.Tekrar,solunuzda yol çıkana kadar yüzün.Yukarı çıkın ve Jar Jar Binks ile konuşun.Gemiler yüzünden kaçtığında onun gittiği yolu takip edin.İlerlediğinizde karşınıza bir çok droid çıkacak onları temizleyin ve devrilmiş ağacın üstünden geçmeden aşağı inin.Buradaki Droidleri temizleyin.Dikili taşın üstüne Double-Jump yaparak zıplayın ve bombayı alın.Daha sonra tepede duran Jar Jar'a ulaşmak için arkasında duran küp şekilindeki cismiyerde görünen yola göre Space tuşuna basılı tutarak tutup çekinve Jar Jar'ın yanına ulaşın.Peşinden gidin,devrik ağacın üstünden karşıya geçmeden aşağı atlayın.ileride çok Droid var hazırlıklı olun.Temizlik bittikten sonra ilerlemeye devam edin.O patikayı takip edin,karşınıza 5 Droid çıkacak onları halledin ve tekrar ilerleyin.Orada bir gölet bulacaksınız.İçindeki kara parçalarından atlayarak karşıya geçin.Jar Jar ile konuşun.Yukarıdan gelen ateşe dikkat ederek karşıya geçin.(Burada save edin)ve ilerlemeye devam edin.Yukarıda duran sarmaşığa tutunup sonuna kadar ilerleyin.aşağı indikten sonra Jar Jar'ı görene kadar ilerleyin.Burada Droid grubu hayli kalabalık (Hemen solda Full Health Capsule var),ortalığı temizleyin.Jar Jar'ı takip etmeye devam edin.Qui Gon ile buluşun.

Bölüm 3:
Otoh Gunga
Görev: Jar Jar Bink'i Kurtarın

Qui Gon'u takip edin.Boss Nas ile konuşun.Daha sonra Qui Gon size Jar Jar'ı bul diyecek bundan sonra geri dönün.Akvaryumun önündeki elemanla konuşun.Küre şeklindeki araca binip,butona basın.Önünüze çıkan hiçbir Otoh Gunga'lıyı öldürmeyin.Eğer birini öldürürseniz sizi gördüklerinde hemen saldırırlar.Sizi engellemeye çalışanlara Force Push ile karşılık verin.Aşağı indiğinizde koridorlarda ilerleyin.Eğer hiçbir yaratığı öldürmediyseniz karşınıza Jar Jar'a



benzer bir eleman çıkacak,onu bulduğunuzda onunla konuşun,size bir Pass Card verecek.Onu alıp ilerlemeye devam edin.Küre şeklindeki asansöre binin ve diğer koridora geçin.Yol bittiğinde üç beyaz yuvarlak atlama bölümü yükselmeye başlayacak,onları kullanarak iki Guard'ın olduğu bölüme geçin ve etkisiz hale getirip,devam edin.Bir diğer küre asansöre ulaşana kadar ilerleyin.Diğer koridora geçtiğinizde,Otoh Gunga'lı diğer bir yaratıkla konuşun.Bu havuzda



biraz uğraşabilirsiniz.En yüksek beton parçanın üstünde Blaster var.Onu,balkonun kenarına çıkın ve Double-Jump ile zıplayarak alın.Daha sonra tekrar balkonun boşluğuna gelip herbir parçanın üstünde birer saniye durup,Double-Jump kullanarak karşıya geçin.Koridorun sonana kadar yürüyün.

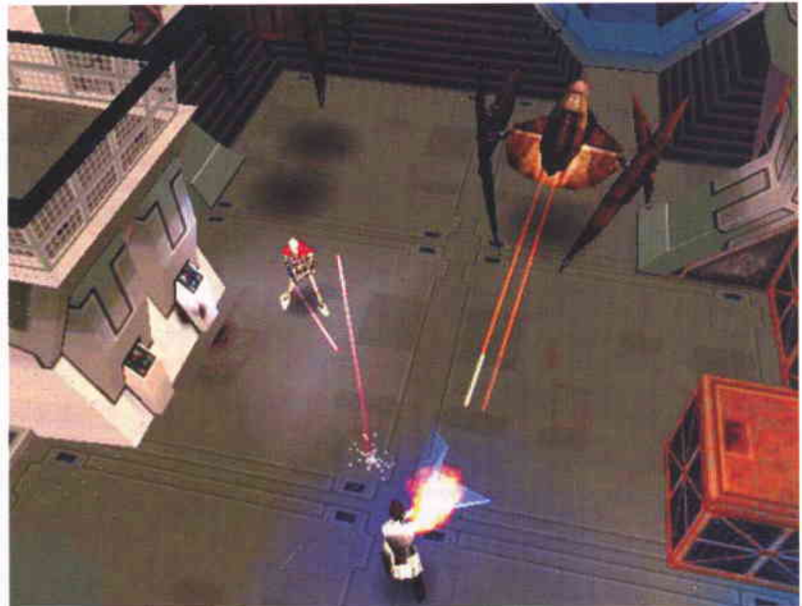
Koridorun sonuna geldiğinizde,hemen önünüzde duran butona basıp koşarak yukarı çıkmalısınız.Ondan sonra o koridor boyunca ilerleyin karşınıza bir Guard çıkacak.ona Pass Card'ı Boss Nas'dan aldığınızı söyleyin.Size inanmayacak,Force Push yaptığın(Jedi Mind Trick olacak) ayıldığında kapıyı size açacak.Sonraki odada açık olan kapıdan girin.Ortada duran kare cismi ilk olarak,girişte ileride solda kalan bölüme itip butona basın,sıra ile bu işlemi hepsine uygulayıp zemindeki cam bölümü açın.Yeçil sembole basıp kırmızıya dönüşmesini sağlayın.Buradan çıkın ve ilk girdiğiniz odaya dönün burada kapalı olan kapının açıldığını göreceksiniz,oraya girin ve ilerleyin.

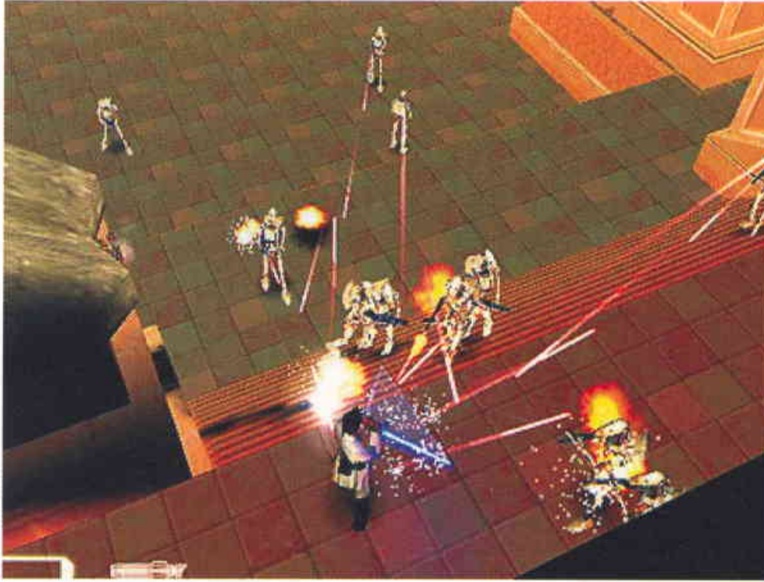
Aşağıdaki küp şeklindeki cismi butonun bulunduğu yerin altına çekin.Butona basar basmaz,olduğunuz yerde zıplayın ve önünüzdeki makinanın üstüne çıkın..Hemen karşı tarafa atlayın.Aşağıdaki yaratıkla konuşun ve küre asansöre binin.Burada çok Guard var onlara bulaşmadan koşarak ve zıplayarak Jar Jar'ı bulun.Onunla konuştuktan sonra onu takip edin ve son bindiğiniz küre asansöre tekrar binin.Qui Gon ile buluşun.

Bölüm 4: Gardens of Theed

Görev: Palace Gates'e Git

Akarsuyun sağ tarafına atlayarak,akışın aksi yönüne doğru yüzün.Sağ tarafta bir çıkış bulana kadar yüzmeye devam edin.Çıkışa ulaştığınızda,Droid'leri öldün.Büyük havuza atlayıp karşıya doğru yüzün.şelalenin önüne kadar yüzün ve kare surların üstünden atlayın.Karşıdan Droid atışı olacak dikkat edin.Blaster ile ateş edip,karşı taraftaki kolu indin ve köprüyü açıp karşıya geçin.Pembe kürü ile karşılaşana kadar ilerleyin.Daha öncede yaptığınız gibi karşıdaki kolu Blaster ile indirip Pembe koruma kalkanının aşağı düşmesini sağğlayınve karşıya geçin.Bundan sonra karşınıza çok fazla Droid çıkacak,enerjinizi ona göre ayarlayın.Askerlerle karşınıza çıkan Droid'leri temizledikten sonra,birlikte savaştığınız askerler ile konuşup.Queen'e nasıl ulaşabileceğinizi öğrenin ve Flash Bomb'ları alın.Askerin size bahsettiği Garden bölümü hemen aşağıda.Ufak çaplı bir labirent olduğundan kendinize bir merkez alıp dolanın.Ortalıkta bolca Droid var onları temizleyin ve duvar köşelerine bakmayı unutmayın,Health Capsule'ler bulacaksınız.Battle Tank ile karşılaşana kadar ilerleyin.Hemen önüne çıkmayın duvarın arkasında bekleyip,çıkışın önüne gelmesini bekleyin ve onu direkt arkanıza alıp koşarak sol tarafa doğru kaçın.Bu arada Tank'ı patlatmaya falan kalkmayın patlamıyor.Oradan karşınıza müttefik asker çıkana kadar ilerleyin.onun ile konuşun ve onu takip edin.Gittiğiniz yerdeki Droid'leri halledin ve kapıyı açın.Çıktıktan sonra sola dönün ve düz gidin.Solunuzdaki ilk girişten girin fazla ilerlemeyin ve müttefik asker ile Battle Droid'e Blaster ile ateş edin aksi taktirde siz yanlarına gidince hep birlikte patlarsınız.Full Health Capsule'ü alın.İlk ana yola çıkın ve ilerleyin.Yol bittiğinde Merdivenlerden çıkın ve kırmızı butona basıp alttaki havuzu doldurun.Daha sonra havuza atlayıpsola doğru gidin merdivenlerden çıkıp,oradaki butonada basın ve suyu kesin.Aşağıya inip,merdivenlerin altındaki butona basın ve köprüyü açın.Su yolunun üstündeki dar yolun sonuna kadar gidin.Butona basıp balkon kapısını açın.Geri dönüp,daha önce açtığınız köprüden geçin.karşı taraftaki kolu Blaster ile vurup,köprüyü açın.Yerdeki cisimlere dokunmayın,onlar mayın.Karşınıza Battle Tank çıkana kadar ilerleyin.İlk olaraksağdaki sutunun üstüne zıplayıp,yukarıdaki kolla ateş edin.Daha sonra sol tarafdaki pencereye zıplayıp içeri girin,ortalığı temizleyin.dışarı çıkıp bu bölgeye geldiğiniz köprünün başına gidin.Merdivenlerin karşısındaki pencereden içeri girin,köşedeki bombayı alın.Balkona çıkın,yukarıdaki ipi kullanarak karşı balkona geçin.içerideki malzemeleri alın.Battle Tank'ın yanına geri dönün.Sağ tarafta kalan iki alçak,bir yüksek pencerenin karşısına geçin.İlk olarak yüksek pencereye yakın olan alçak pencereye daha sonrada yüksek pencere atlayıp içeri girin.Kolu çekin ve saraya girin.Aferin.





Bölüm 5:
Escape from Theed

Görev: Kraliçeyi koru, Hangara Ulaş

Kraliçeyi takip edin ve havuzlu bahçeye gelene kadar ondan ayrılmayın.Daha sonra onu orada bırakıp geldiğiniz yukarı yola geri dönün.O yolun sonundan(balkon gibi kısım)aşagı atlayıp önünüze kapı çıkana kadar ilerleyin.sizin bulunduğunuz bölümün karşı tarafındaki Droid'i temizleyip,Double-Jump ile o-kısma atlayın.Hemen sağınızdaki kapıdan girin yerdeki malzemeleri alın ve duvardaki butona basın.Odanın diğer kapısından çıkıp aşağı yürüyün.Burada çok Droid var dikkat.Girişin sol tarafına doğru girin ve kapıyı açın içerdeki oğlanla konuşun ve onu annesine teslim edin,Full Health Capsule'ü alın.Koridora geri dönün.girişin sağında kalan yoldan yolunuza devam edin ve karşınıza Battle Tank çıkan bölüme kadar ilerleyin.Battle Tank'ın solunda kalan bölümden girin.(Manzaralı kısım)Karşınıza yaralı bir asker çıkacak onunla konuşun sonra ilerleyin.Yolun sağ tarafında kırık bir bölüm var oradan aşağı atlayıp,ilerleyin.Merdivenlerden çıkın ve odaya girin malzemeleri toplayın.Duvardaki butona basın kapıyı açıp tekrar koridora çıkın.Koridorun sonundaki odaya girin ve sola doğru sağı solu yoklayarak son odaya kadar ilerleyin.Yolun sonundaki pencereden aşağı inip,hemen sol taraftaki pencereden içeri girin.(R-2 ünitesi var)Odaya girdiğiniz pencerenin hemen karşısındaki butona basın,Full Health Capsule'ü alın ve köşedeki ölü adamın yanında da 5 Flash Granade var onularıda alın.odaya girdiğiniz pencereden çıkın ve direkt olarak karşı taraftaki merdivenlerden çıkın.İki odalı bir hapisane bulana kadar ilerleyin.adamı çıkarıp,2 Thermal Detanator'ü alın.Tekrar aşağıdaki çalışan Droid'in yanıda gidin.Herhangi bir şekilde onlara vurun ve Battle Tank'ın kıpırdamasını sağlayın,sonra duvardki butona basarak tüm Security Door'ların(Güvenlik kapıları) açılmasını sağlayın...

Battle Tank'ın bulunduğu meydan da açıldan geçitten girin karşınıza çıkan Droid'leri temizleyin.Sol koridorda bir R2 ünitesi var,onu şimdilik yalnız bırakın.

Geçit açıldıktan sonra Queen'i yeni açılan bölümde bulacaksınız.Eğer oraya gelmemişse ona tüm geçitlerin açıldığını söyleyin.NPC'ler sizin ile birlikte yürürken arada bir köşede veya merdiven başlarında takılıyorlar.sizleri göremeyecekleri kadar uzağa gitmeyin.Oyunun bu kısmından sonrada Queen gözden kaçımayın çünkü Droid'ler yoğun şekilde saldırıyorlar ve o da devamlı moronluk yapıyor.Açılan geçitten geçtiğinizde küçük bir köprüden geçeceksiniz ardından karşınıza çıkan odada bir Full Health Capsule ve 5 Proton silahı var.Uzak köşedeki çıkışa gidin ve dışarı çıkın hemen karşınıza çıkacak olan merdivenlenlerin aşağı kısmını kollayarak aşağı inin.Buradaki Droid'lerin sistematik yürüyüşünü takip edip onlara görünmeden ilerleyin.Aşağı indikten sonra sağa dönün.Hemen ileride karşınıza bir Destroyer Droid çıkacak.Onu en son aldığınız proton silahı ile vurun,3-4 atış yetecektir.sonra ilerleyin ve sol taraftaki merdivenlerden inip sağa dönün,ilerleyin.Hemen ileride başka bir Destroyer Droid var,onada Proton silahınızla bir güzellik yapın.Ortalığı temizleyip yolu açtıktan sonra odaya dönüp Queen'i alın.Queen ile birlikte en son öldürdüğünüz destroyer Droid'in yanına kadar yürüyün,karşınıza yerde yıldız şekli bulunan bir yer çıkana kadar ilerleyin.Merdivenlerden yukarı çıkın ve oralarda bir kadın konuşun,efendi olun.size ileride karşınıza çıkacak kapalı kapıları nasıl açacağınızı söyleyecek.Köşedeki odada Full Health Capsule var ihtiyacınız varsa onu alın.Odanın penceresinden dışarı çıkın.oralarda bir ip olacak ona tutunup diğer tarafa atlayın.Daha sonra dış taraftaki balkona atlayıp cam kapılı odaya gidin.Duvardaki kırmızı butona basın ve kilitli kapıları açın.(Kadının anlattığı kapılar...).Queen'în yanına dönün.İleride karşınıza 2-3 Droid çıkacak ve yerde mayınlar olacak dikkat edin.Karşınıza sandalı olan bir adam çıkana kadar ilerleyin.Hemen orda bir oda var oradan 250 atışlık Blaster'ı alın ardından merdivenlerden çıkıp,balkona çıkın.Köprüyü aşağı indirmek için orada bulunan kolu indirin ve Queen ile birlikte köprüden geçin.Buradan sonra yerlerde mayın var Queen'in bunlara basmamasına dikkat edin eğer yapabiliyorsanız yanlarından geçmeden onları vurun.Bu bölümden biraz ilerlediğinizde karşınıza bir çeşme çıkacak burada Queen aniden durup "We're trapped" diyecek.ardın karşınıza iki Droid çıkacak bunların atışlarını Queen vurulmadan hemen engelleyin.Arkalarından daha fazlası geldiğinden bunları hemen harcamaya bakın.(Eğer ihtiyacınız varsa çeşmenin diğer tarafındaki odada Small Health Capsule var.)Tüm bu bölgeyi temizledikten sonra ilerleyin karşınıza ağır silahlı bir diğer Droid çıkacak onu temizledikten hemen sonra Destroyer Droid karşınıza dikilecek hazırlıklı olun.Bu bölümde hayli uğraşacaksınız,tek tiyo Proton silahı en garantili kurtuluş aracınız.

Bu bölümden kurtulduktan sonra ileride yan yana iki kapı lan bölüme kadar ilerleyin Queen'de sizinle birlikte gelecek.Quen ortalık durulana kadar burada duruyor.Kapıdan girin ve içerideki adamdan yardım isteğin sizin için diğer kapıyı açacak burada bir Full Health Capsule bulacaksınız.Dışarı çıkın,dışarıda Droid olmadığından emin olun.Queen'in fazla önüne geçerseniz Droid'ler ortaya çıkacaktır,dikkatli olun.İleride karşınıza 2-3 asker çıkacak isterseniz onlarla konuşun,yalnız bunlar sizi savunmakta pek başarılı değiller.

Daha sonra geniş bir bölüme geleceksiniz.Çeşmenin sağında 250 atışlık Blaster var onu alın ve Droid'lere dikkat edin.Hemen ileride Hangar var,onun solunda birçok Droid var.Ortalarına dalmayın çünkü hayli kalabalıklar.Elinizde kaldıysa Falsh Granade'leri kullanmanın tam zamanı.Aferin.

Burayı temizledikten sonra Queen-2in yanına dönüp onu buraya getirin.Onu Hangar'ın girişinde durdurun ve etrafa bakacağınızı burada beklemesini söyleyin.İçeri girin ortalığı temizleyin.Tekrar dışarı çıkıp Queen'i içeri getirin ve Hangar'ın uzak tarafında Qui Gon ve diğer lemanlarla buluşup gemiye binin.

Gelecek aya kadar,May the force be with you... L

Ekim Erkurt

Sound Blaster Live & Sound Blaster PCI 128



1989 yılında, ilk Sound Blaster'ların piyasaya çıkmasıyla PC dünyası, ses kartları arasında kısa sürede standart olacak yeni bir teknolojiye kavuşmuştu. 8 bit kalitesindeki sesler elbette, PC'lerin eski hopörlerinden çıkan bip bip'lerden çok daha fazla iyisini vaad ediyordu ses kartı kullanıcılarına. Ancak kullanıcılar da ellerindeki ile yetinmeyen aç gözlü bir topluluk oluşturuyorlardı ve bir müdet sonra 8 bit sesleri yapmacık bulmaya başladılar. Bu kendini bilmezlerin ısrarları sonucunda 16 bit ses kartları çıktı. Uzun süre 8 ve 16 bit ses kartları piyasaya hakim oldular ancak son bir kaç sene içinde bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeye paralel olarak 32, 64 ve 128 sesi aynı anda çalabilen ses teknolojileri geliştirildi ki bunun anlamı, masanızın üzerindeki küçük PC kasanızın içinde 128 enstrümanlı bir Cumhurbaşkanlığı orkestrası saklıyor olduğunuzdu.

Ses kartı denilince incelemeye alınabilecek ürünlerin sayısı çok fazladır. Piyasada her fiyat ve özellikte ses kartını bulmak çok kolaydır ancak, gerçekten "baba ben harbi kalite arıyorum, ekrandaki görüntünün beni yerimden hoplatmasına yardımcı olacak ses efektleri, Video CD'lerimden yayılan sesin, müziğin odanın etrafında volta atmasını istiyorum" dediniz mi bir kaç dolarınıza kıyıp alabileceğiniz iki mükemmel ses kartını tanımanız doğru olacaktır. Sound Blaster Live ve Sound Blaster 128

Sound Blaster Live'ın maliyeti düşürülmüş ve bilgisayarlarını eğlence amaçlı kullanan kesim için dizayn edilmiş hali olan SB Live Value, geçen sayıda incelenmişti. Ancak hem daha geniş ve detaylı bir inceleme yapabilmek hem de PCI 128 ile karşılaştırmayı mümkün kılabilmek için bu sayıda tekrar ele almaya karar verdik.

Teknik Özellikleri

SB Live, Environmental Audio olarak tanımlanan yeni bir 3D ses teknolojisini desteklemektedir ve bu teknolojiye önümüzdeki yılların standardı gözüyle bakılmaktadır. Gerçi günümüzde bile pek çok oyun ve Multimedia uygulaması bu teknolojiyi desteklemektedir ve bu özelliği SB Live'in tercih edilmesi için çok önemli bir etmendir. PCI 128 de 3D ses konusunda iddialı olsa da Live'ın gösterdiği performansa ulaşmasını beklemek hayalcilik olacaktır.

PCI 128, PCI veri yolu üzerinden bilgisayara bağlanan bir karttır ve CPU'yu alışılmış ses kartlarından çok daha az yormak üzere dizayn edilmiştir. Bunun anlamı da, PCI 128 ile oyun oynarken CPU'nuzun oyunun diğer hesaplamalarını daha hızlı yapacağı, dolayısı ile oyunların daha hızlı görünmesinin mümkün olmasıdır. Kısacası, PCI 128 ile oyun oynamak, diğer kartlara oranla daha hızlı ve zevklidir demeye getiriyorum.

SB Live ise, üzerinde EMU10K1 isimli bir işlemci ile gelmektedir. Bu yeni chipin bütün işi gücü, uygulamalardaki sesleri olabildiğince ses kartı üzerinde isleyip değerlendirmek, CPU'nun üzerindeki yükü minimuma indirmeye çalışmaktır. Yani SB Live kullanıcıları da, aynı özellikleri taşıyan bir sistem üzerinde, aynı oyunu en az PCI 128 kullanıcıları kadar hızlı ve eğlenceli oynayabileceklerdir. EMU10K1 çipi aynı zamanda ses kalitesinin olabildiğince temiz olması için de çaba sarfeden bir teknoloji ile dizayn edilmiştir. Bu yüzden SB Live, uygun donanımla kullanıldığında, apartmanınızdaki yaşlı komşularınızı çıldırtmanızı son derece kolaylaştıracak kadar gerçekçi bir etkiye sahiptir. Yani, yukarıdaki cümlenin Türkçesi, odanızın ortasında bir orkestra konser veriyormuş gibi hissedersiniz ve sesi biraz açarsanız bu hissi komşularınız da sizinle birlikte paylaşabilir demektir.

PCI 128, 2, 4 ve 8 MB büyüklüğündeki örnek ses setleri ile birlikte gelmektedir. Wave-Table üzerinde Creative Synthesis Engine ve Digital Effects Engine isimli iki ses teknolojisini barındırmaktadır. 3D Audio özelliği, MS DirectSound ve MS DirectSound3D ile tamamen uyumludur. Eski MS-DOS uyumlu programlarla çalışırken sorun çıkartmaz. Kullanıcı kartın 3 boyutlu ses özelliğini iki veya dört mikrofon kullanımına göre ayarlayabilir. 8 bit veya 16 bit stereo kayıt yapabilir, ses dosyalarını çalma ve kaydetme frekansı 5kHz den 48kHz'e kadar değiştirilebillir. Full-duplex teknolojisi sayesinde Internet üzerindeki sesli uygulamalarda rahatlıkla kullanılabilir. Kartın üzerinde ise Microphone, MPC-3 CD Audio, Line Level out, Amplified out, Auxiliary In / Rear Out, MIDI / Joystick port soketleri bulunmaktadır. SB Live Value için de yukarıdaki özelliklere ek olarak güçlendirilmiş bir 3D ses özelliğini saymalıyız.

Environmental Audio nedir?

Ses kartlarının ilk günlerinden beri ses programcılarını en ok uğraştıran sorun 3 boyutlu ses düzenekleri idi. Multimedya ürünlerinde grafik ve içerik olarak bir çok gelişmeler kaydedilmesine rağmen ses teknolojisi bu gelişmelere ayak uyduramamaktaydı. Bir mağaranın içinde düşmana saldıran bir oyuncunun kılıç seslerinin normalde mağara duvarları içinde çınlaması, yankılanması gerekirken oyunlarda bu tür sesler son derece zayıf kalmaktaydı. Programlanarak yapılamayan şeyler, bazen dublaj ile yaratılmaya çalışıldıysa da bu tür ürünler genellikle fazla yapmacık ve göze, kulağa batan çirkin seslerden ileriye gidemedi. Çünkü oyunlardaki veya başka multimedya ürünlerindeki ses öğeleri pek çok farklı değişkene bağlıydı. Örneğin, yürüyen bir insanın çıkardığı adım sesleri pek çok farklı değişkene göre değişik sesler oluşturabilmeliydi. Suda yürüyen bir insan, taş üzerinde çıplak ayakla yürüyen bir insan, deri ayakkabı ile yürüyen bir insan üzerinde demir zırhlarla yürüyen bir insan, dalgalı suda yürüyen bir insan, kapalı, yankı yapan bir ortamda veya açık alanda otların üzerinde yürüyen bir insan gibi pek çok farklı değişkenin oluşturduğu pek çok kombinasyonu en gerçekçi şekilde verebilecek bir ses teknolojisi geliştirmek gerekiyordu. Tabi bütün bu seslere, boşluk içinde bir yer de belirlemek gerekliydi. Yani sesin, sağdan solan, arkadan önden, beş metre güney doğunuzdan, on metre kuzey batınız-

dan gelip gelmediğini anlayabilmek de son derece önemliydi. İşte tüm bu sorunların çözülmesi amacıyla üretilen ses teknolojisinin adına Environmental Audio ismi verildi. Teknolojinin en göze çarpan kısmı, klasikleşmiş sağ ve sol hoparlörleri tarihe gömüp, 4'lü ses düzeneklerine kapı açmasıydı. Sound Blaster 128 veya Live ile iyice gündemimize giren Environmental Audio başarı ile çalışmak için 4 tane hoparlör istiyordu. Kullananlar bilirler, içinde bulunulan odanın 4 ayrı köşesine birbirlerinden eşit uzaklıklarda yerleştirilen bu hoparlörlerin tam ortasında durmak gerekmektedir aksi halde, sesin 3 boyut özelliği etkisini kaybetmektedir. Hoparlör alanının dışına çıkan kimseler ses düzeneğinin kalitesine göre normalden daha kaliteli sesler duyabilmektedir ancak boşlukta sesin konumlandırılmasını sağlayan 3 boyut efektini hissedememektedirler.

Sonuç

PCI 128 ve SB Live teknik açıdan incelediğinde, iki kart arsında, seçim yapmak güç gibi görünmekte. Ortalama uygulamalarda birbirine çok yakın performans gösteren bu kartların farkları, uygulamalar sınırları zorlamaya başladığında ortaya çıkmaktadır. SB Live'da ses kalitesini yükselten altın kaplamalar, Value versiyonunda kullanılmadığı için ortalama uygulamalarda kartınızın SB Live Value mu yoksa PCI 128 mi olduğunu anlamayabilirsiniz ama EAX teknolojisini sonuna kadar destekleyen, 3 boyutlu ses efektlerini radikalce kullanan uygulamalarda SB Live Value her zaman kendini hissettirecektir. Bu aşamada, geleceğe yönelik iyi bir yatırım olması sebebiyle tercihim SB Live veya SB Live Value olacaktır ancak "baba ben bir iki ses duyiim yeter, 1 dolarda olsa cebimde kalsın param" diyenler için de SB PCI 128, hatta PCI 64 tavsiye edilebilir.

Cem Şancı

Creative 3D Blaster Savage 4

TNT2 ve Voodoo 3'ten sonra S3'te üçüncü nesil ekran kartı olan Savage 4 ile ekran kartı piyasasına girdi. Hem de olanca hızıyla.

Ekran kartı üreticileri arasındaki rekabet olanca hızıyla sürerken, bilgisayar sahiplerinin şöyle veya böyle mutlaka bir şekilde kullanmış olduğu S3'ün yeni nesil işlemcisi olan Savage4'ü kullanan ilk ekran kartları piyasada boy göstermeye başladı. S3'ün Virge serisinin kötü ününü silmek için büyük çaba gösterdiği belli oluyor. Savage 3D ile bunu başarmaya çalıştı ama TNT ve Voodoo karşısında pek fazla şansı yoktu. Savage3D'den bir yıl sonra ise Savage4, S3 hakkında kalan son şüphe kırıntılarını da süpürüyor.

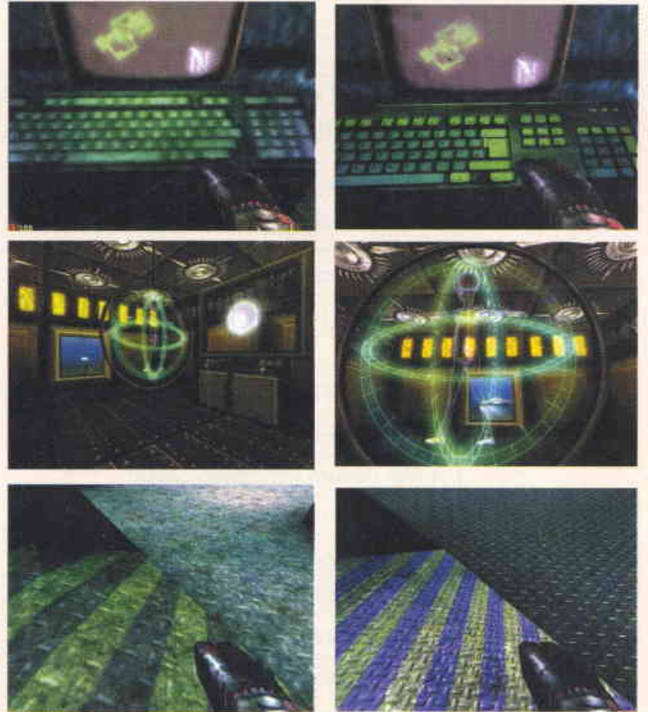
Savage4'ü test ederken performansının Voodoo 3 veya TNT2 ile yarışamayacağını düşünüyorduk. Ama bir kere test sonuçlarını elde ettikten sonra Savage4'ün rakiplerinden pek de aşağı kalır yanı olmadığını anladık. Creative 3D Blaster Savage 4, üzerinde 32 MB bellek ile geliyor. Bu da demek oluyor ki, 1600'e 1200 gibi çözünürlüklere çıkabileceksiniz. Tabii bu kadar yüksek çözünürlüklerde işlemciye düşen yük de oldukça fazla olacaktır.

Savage4'te de, Savage3D'de olduğu gibi S3 Texture Compression özelliği var (S3TC). S3TC sayesinde, oyunlarda kullanılan doku kaplamaları normalin altıda biri kadar az yer kaplayacak şekilde sıkıştırılabiliyor. Böylece oyunlarda normalden altı kat fazla detaylı dokular kullanılabiliyor. Yalnız, S3TC henüz pek fazla oyun tarafından desteklenmeyen bir özellik olduğundan, şimdilik yararlarını göremeyebilirsiniz. Ama bu sıkıştırma tekniğini kullanan bir oyunu Savage4 ile oynarsanız, grafiklerdeki detay zenginliği karşısında gözlerinizin yuvalarından uğrayacağına emin olabilirsiniz. Örnek mi istiyorsunuz? Aşağıdaki resimlere bir bakın isterseniz...

Diğer kartlarda yazılımsal olarak sağlanan Bump Mapping yani kabartılı yüzey efektleri, Savage4'ün içinde bulunan bir özellik. Bump Mapping giderek daha fazla oyunda kullanılmaya başlandı ve kullanıldığı oyunları diğerlerinden ayıracak kadar farklılık sağlayan bir efekt.

Savage4'ü test ederken onlarca oyundan yararlandık ve bu oyunları anlamsız sayısal değerler elde etmek için iki-üç da-

Soldaki resimler normal, sağdakiler S3 Texture Compression kullanan Savage4'ile alınmıştır





kika oynamakla yetinmedik, bazılarındaki grafik bozulmalarını tesbit edebilmek için saatlerce oynadık. Ve gördüğümüz o ki, Savage4, neredeyse rakibi TNT2 ve Voodoo 3 kadar sağlam bir mimariye sahip ve sorunsuz çalışıyordu. Neredeyse, ama o kadar değil. Mesela, Quake 3: Arena'nın test sürümünde grafikleri 32 bit kalitesine yükseltmek mümkün olmadı ve ekran anlamsız şekillerle doldu. HALF LIFE'da Direct 3D ile oynamaya kalkıştığımızda ise büyük ölçüde yavaşlamalar ve hatta grafiklerde bozulmalar oldu.





Ama bu iki oyundan başka bir oyunda herhangi bir sorunla karşılaşmadık. Creative 3D Blaster Savage4'ten beklediğimizin çok üstünde bir performans aldığımızı söyleyebiliriz.

Creative 3D Blaster Savage4 ile beraber tek bir CD geliyor ve içinden referans sürücüleri, monitörünüzün gamma ayarını yapmanızı sağlayan Colorific programı ile üç boyutlu oyunların gamma ayarlarını yapmanızı sağlayan 3Deep! programı geliyor.

Bunların haricinde paketten herhangi bir oyun veya program çıkmaması, her ne kadar bizi üzmüş olsa da, büyük bir sorun değil çünkü Savage4 ortalamanın çok üstünde bir performansı çok düşük bir fiyata sağlama misyonunu edinmiş bir kart.

Evet, üçüncü nesil 3D ekran kartlarının belki de fiyat olarak kullanıcıya en cazip geleni olan Creative 3D Blaster Savage4, performansıyla da göz dolduruyor. Belki piyasadaki en güçlü kart değil, ama her yönüyle bir oyuncuyu tatmin edebilecek kadar iyi, özellikle de fiyat/performans oranıyla.

Sinan Akkol



CREATIVE 3D BLASTER SAVAGE 4
3D MARK 99 MAX TEST SONUÇLARI

Test Platformu: Intel Pentium II 350, 28 MB PC100 SDRAM, 8.4 Quantum Fireball HDD, 35X Toshiba CDRom Drive

Game 1 (Yarış)	: 30.6 Fps
Game 2 (First Person Shooter)	: 31,2
Fillrate	: 97,7 M Texels/s
Fillrate with Multi Texturing	: 105.9 Mtexels/s
2 MB Texture Rendering Speed	: 111 fps
4 MB Texture Rendering Speed	: 76,6 fps
8 MB Texture Rendering Speed	: 51,2 fps
16 MB Texture Rendering Speed	: 40,3 fps
32 MB Texture Rendering Speed	: 0.9 fps
Bump Mapping Emboss 3 pass	: 59,5 fps
Bump Mapping Emboss 2 pass	: 56,2 fps
Bump Mapping Emboss 1 pass	: 101,6 fps
Point Sample Texture Filter Speed	: %105,6
Bilinear Texture Filter Speed	: %100
Trilinear Texture Filter Speed	: %98.8

Firma:GENPA
Tel: (0212) 288 10 78

Firma:MULTIMEDIA
Tel: (0212) 212 98 50
Fiyat : 135 $+KDV

Donanım Pazarı

Donanım Pazarı bölümünde bu ay ufak tefek dğişklikler yaptık. Yeni bilgisayarlarımızda test ettiğimiz Savage 4 hmn kalbimizi kazandı. Açıkcası bu kadar uygun fiyata bu performansı verebilen bir kart. Gerçekten takdire değiyor. İşlemci olarak ise Celeron 300A'yı elemek zorunda kaldık çünkü piyasada bulmak imkansız gibi bir şey. Diğer alanlarda ise pek bir değişme yok ve özllikle ses kartlarında SB Live! daha uzun süre bir numara olacağa benziyor.



ANAKART
Abit BH6
Test Edilmedi

5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.



CD-ROM
Toshiba
35 Hızlı
55 $+KDV

Üzerinde Play tuşu olmaması ve kopya CD'leri geç tanıması haricinde, mükemmel bir CDRom.



İŞLEMCİ
Intel Celeron
400
Test Edilmedi

Şu an alacağınız bir Celeron 400 sizi en az 9 ay oyun piyasasının odağında tutmaya yetecektir.



SES KARTI
Sound Blaster
Live!Value
57 $ + KDV

Giderek ucuzlayan fiyatıyla kesin alınası bir ses kartı. Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çıkartılmış versiyonu.



HARDDISK
8,4 GB
Quantum FB.
Test Edilmedi

Yeni oyunların tam bir harddisk canavarı olmaya başladığı bu zamanda, her türlü depolama ihtiyacınızı görebilecek kadar iyi bir harddisk.



HOPARLÖR
Cambridge
Soundworks
95 $ + KDV

Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdiyseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.



BELLEK
12 MB PC100
SDRAM
Test Edilmedi

Yavaş yavaş sadece 64 MB'da çalışan oyunlar gözükmeye başladı. Bu da demek oluyor ki, 128 MB'a ihtiyacınız olacak.



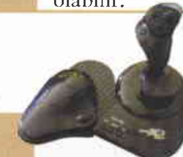
MODEM
Apache
NetExpress
49$+KDV

Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.



EKRAN KARTI
CreativeBlaster
Savage 4
135$+KDV

Yeni nesil 32 MB bellekli ekran kartları arasında belki en performanslısı değil ama, fiyat/performans oranı hemen herkesi memnun edecek kadar iyi.



JOYSTICK
Quickshot
GenX700 K
50 $+KDV

İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GexX700'ün tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.



MONITOR
15" CTX
Test Edilmedi

Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.



MOUSE
A4 Tech
Winbest 4D+
15 $+KDV

Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Üç tuşu ve ekranı kaydırmaya yarayan düğmeleri ile Internet üzerinde sürf yaparken işinizi oldukça kolaylaştıracak.

DESTREGA



Uzuuuun bir süredir şöyle güzel bir beat-em up ile karşılaşamadık. En son bi Tekken 3 gelmişti, bir daha da dişe dokunur bir oyun görülmedi. İnsanlar Tekken' den sıkıldı. Artık içimizdeki o saf dövüş ve şiddet duygularını dışa vurabileceğimiz bir oyun yapılmalıydı. Oyun programcıları hemen olaydan haberdar oldu ve de harekete geçildi. İhaleyi geçen sene çok tutulan Dynasty Warriors' un yaratıcıları olan Omega Force Team aldı. Çok zorlu bir görevdi fakat azimle çalışan, Tekken' i delerdi. Asıl amaç Tekken' i delmek değil kendi alanında bir ilk, bir ekol olup unutulmayanlar listesine adını altın suyuna batırılmış harflerle yazdırıp altına imzasını atıp mührünü basmaktı. Ve sonuç beklenene yakın oldu. Destrega adı verilen oyun, şiddet duygularının kükremiş sel gibi benini çiğneyip aşması ve ekranlara sığmayıp taşması misali heybetli bir sanat eseri olup çıkmıştı. Haber ajansımız hiç vakit kaybetmeden bize bu konuyu iletti ve böylelikle biz de sizlere kasetten canlı olarak anında görüntü yaptık. İşte olay oyunun tam incelemesi Türkiye' de ilk kez Level Dergisi farkıyla siz muhterem okuyucularımıza ulaşıyor!... (Bu bir, "Türkiye' nin en çok sevilen ve beğenilen haber muhabiri MegaReha(tm)" özel haber' idir!)

Efenim acı var mı acı?

Destrega, alışılagelmiş üç boyutlu dövüş oyunlarından daha farklı bir yapı taşıyor. Dövüşçüler saçma sapan yumruk, tekme kombinasyonları ve özel hareketler kullanmıyorlar. Bunun yerine abartısız yakın dövüş sanatları ve uzaktan atılan süper büyülerini kullanıyorlar(İman gücü). Değişik tuş kombinasyonları kullanılarak karakter başına hemen hemen 34 değişik güç kombinasyonu elde edilebiliyor.

Oyundaki fon hiçbir dövüş oyununda görmediğim kadar mükemmel. Üç boyutlu olmasının ötesinde yaratıcılık ve yükseklik farkları da hemen göze çarpıyor (mesela Tekken' deki fon üç boyutlu değildi!). On iki adet üç boyutlu mekanda 360 derece hareket mümkün. Karakterinizin sınırsız hareket özgürlüğü olması dolayısıyla, alanın her köşesine gidebiliyorsunuz. Her arenanın ayrıca yükseklikler, fon cisimleri ve engeller gibi ayrıntıları da var.

Altı oyun modundan oluşan oyunda bir de mistik bir de hikaye modu var. Burada Desrega dünyasının hikayesini kavratacak gerçek zamanlı görüntüler izleyerek dövüşüyorsunuz. Her karakterin hikayesi duruma göre değişiyor. 47 ayrı sahne var. Olaylara bir daldınız mı bir daha çıkamazsınız alimallah. Maşallah pembe dizi gibin. Her dövüşten sonra save etme imkanınız da var. Grafiksel olarak da bi hayli güzeldir. Sesler ve müzikler de uyum içerisinde ahenkle dans etmektedir (Ahenk kim yaw?). Olayı biraz abarttığımızın farkındayım. Kesinlikle Tekken 3 ten daha iyi bir oyun değildir, duyurulur.

Yine de çok eğlenceli ve orijinal bir oyundur efenim. Zorluk seviyesi ayarlanabildiği için her türlü oyuncu için de idealdir ve kontrolleri çok kolaydır. Şimdi oyunun oynanışını kolaylaştırmak için bazı açıklamalarımız olacak.

Efenim, bu oyunu dövüşmek için mi yaptınız?

Efenim efenim, kontroller de şöyle efenim:

- **Yön tuşları:** Karakterinizin arenedaki hareketlerini kontrol eder.
- **Kare:** Rakipten uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakınken zayıf vuruş yapar.
- **Üçgen:** Rakipten uzaktayken "güç" büyüsü yapar. Rakibe yakınken kuvvetli vuruş yapar.
- **Yuvarlak:** Rakipten uzaktayken dağılan büyü yapar. Rakibe yakınken yan vuruş yapar.
- **X:** zıplamaya yarar.
- **L1:** Gard. Yakın dövüşte tamamen koruma sağlar. Büyülerde ise alınan hasarı azaltır. Ayağa kalkabilmek için hızlıca basmak gerekir.
- **R1:** Karakteriniz yüzünün dönük olduğu istikamete doğru koşmaya başlar.

Efenim, içeriden mi, dışarıdan mı büyü yapıyorlardı?

Efenim eeee, hareketleri de sormuşsunuz efenim. İşte efenim:

- **Yükseğe zıplama:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından zıplama tuşuna basın. Güç barını kullanır.
- **Ard arda büyü kullanma:** Yükseğe zıplamayı uyguladıktan sonra en fazla üç taneye kadar büyü tuşlarına ard arda basın. Büyü tuşlarının üçü de farklı olmalıdır. Güç barını kullanır.
- **Hızlı koşma:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından koşma tuşuna basın. Güç barını kullanır. Karakteriniz, yüzü ne tarafa dönük olursa olsun rakibe doğru büyü kalkanıyla beraber koşmaya başlar. Bu kalkan düşmanınıza zarar verir ve kısa bir süre sersemletir. Böylece kombo yapmaya hazır bir ortam oluşturulur. Bazı büyülerden de zarar görmeden geçebilir. Ayrıca koşma tuşuna basmadan önce herhangi bir büyü tuşuna iki ya da üç kez basarak kalkanınızı güçlendirebilirsiniz. Bu kalkan daha büyük, daha değişik şekilli ve daha kuvvetli büyülerden geçebilecek şekilde olacaktır.



- **Koruma kalkanı:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından garda basın. Karakterinizin etrafında bir koruma kalkanı oluşacaktır. Siz gard tuşuna basılı tuttuğunuz sürece kalkan işleyecektir. Kalkan işledikçe güç barınız da azalacaktır.
- **Yansıtma:** Büyünün size çarpmasından hemen önce gard tuşuna bir kez basın. Böylece enerjiniz azalmayacaktır. Tüm büyülerde çalışmayabilir.

Efenim sünnet düğününüz varmış, hayırlı olsun...

Efenim, yakın dövüşü mü sordunuz efenim? İşte efenim...





Rakibinizin yanına geldiğiniz zaman güç barınızın rengi kırmızıya dönüşür. Bunun anlamı artık yakın dövüştesiniz ve hiçbir büyünüzü kullanamazsınız' dır. Büyü yerine zayıf, kuvvetli ve yan vuruşlar kullanacaksınız. Zayıf vuruşlar hızlıdır ve ard arda basıldığı zaman basit bir komboya dönüşürler. Kuvvetli vuruşlar yavaşdır ama rakibinizi bir vuruşta devirir. Rakibinizi yere düşürdüğünüz zaman büyü de kullanabilirsiniz. Yan vuruş yaptığınız zaman karakteriniz, rakibinizin arkasına geçer ve kuvetli bir vuruşla onu yere yıkar.

Tüm komboların ve büyülerin aynı olmasına rağmen on iki ayrı karakterin değişik şekillerde büyüleri de var. Hepsinin ayrı ayrı kabiliyetleri var. İşte kahramanlar...

GRAD

Coran Mines adıyla bilinen bir dağın eteklerinde kurulmuş bir kasabadan gelmektedir. Bir gün Grad uzaktayken, Ipsen İmparatorluğundan gelen askerler, kasabayı ve kasabalıları yok eder. Kasabalılar arasında annesi de olan Grad vakit kaybetmeden uğraşa konulur ve Zauber' i öldürmeye yemin eder. Grad' ın böyle acaip güçlere sahip olmasının sebebi annesinin büyük SouSha' lardan olmasıdır (walla o ne demek ben de bilmiyorum). Büyü tarzı: kıvılcım saçıyor.

SEREA

Serea, küçükken ayaklanmalar ve huzursuzluk yüzünden vatanını terketmek zorunda kalmıştır. Daha sonra bir çiftlikte yetişmiştir. Rosen ile karşılaşmış ve babasının da bir SouSha olduğunu öğrenmiştir. Büyü tarzı: rüzgar.



ROSEN

Rosen bir SouSha dır ve bu ırktan olan gençleri aramaktadır. Tip olarak dedeme benzemektedir. Büyü tarzı: şimşek.

ZAUBER

Ipsen İmparatorluğu' nun acımasız ve şeytani lideridir. Eski ve çok önemli bir kalıntıyı aramaktadır. Büyü tarzı: yerçekimini kullanır.

LAON

Laon Zauber' ın sadık yardımcılarından birisidir. Büyü tarzı: ışın.

FALMA

Falma Zauber' ın sağ koludur. Büyü tarzı: ışık.

TEEM

Teem, Ipsen İmparatorluğuna karşı kurulmuş olan direniş kuvvetlerinin lideridir. Büyü tarzı: gizemli kılıç.

KUGA

Kuga da direniş kuvvetlerinin bir mensubudur. Nereden geldiği bilinmeyen bir ninja savaşçısıdır. Geçmişini kimse bilmemektedir (her oyunda bi tane böyle olur. Klasik olaylar...). Büyü tarzı: keskin silahlar.





MILENA

Milena, Güney İmparatorluğu Parmaweyra' nın hükümdarının kızıdır. Ancak babası bir suikaste kurban gidince ona da babasının katilini bulma görevi düşer. Büyü tarzı: buz.

ANZEAL

Anzeal, Milena' nın kızkardeşi ve Parmaweyra tahtının tek varisidir. Güçlerinin kaynağı yanındaki küçük yaratık gibi gözükmektedir. Büyü tarzı: Playstation joypad düğme sembolleri (ne alaka yaaa?).

DOIL

Doil, Ipsen İmparatorluğu' nun askeriyken, oğluyla normal bir hayat sürmek için ayrılır ve ormanda küçük bir evde yaşamaya başlar. Lakin, İmparatorluk oğlunu kaçırır ve Doil' i istediklerini yaptırmaya zorlar. Büyü tarzı: ateş.

REUS

Reus, Doil' in oğludur. Ipsen İmparatorluğunca kaçırılmıştır ve büyülü güçleri Falma tarafından ortaya çıkarılmıştır. Büyü tarzı: Mavi alev.

Reha Muhtar geyiğinden sıkıldım arkadaşlar. Adam gibi bitirmek istiyorum izninizle. Ama önce şu güzelliği de sööliym ondan sonra kapanış..

Kostüm değiştirmek için 1P BATTLE' ı herhangi bir karakterle ve herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin. Böylece bu karakter için olan alternatif kostümü elde etmiş olacaksınız. Karakter seçim ekranında karakterinizi START tuşuyla seçerseniz yeni kostümüyle dövüşecektir. Playstation tutkunları hemen köfteyi yakalayacak; kostümler KOEI nin bir oyunu olan SanGoku MuSou' dan alıntı. Önemli not: bu şifreyi ve karakterlerin hikayesini bulduğu için Ferhat' a teşekkür ederim.

Bu oyunu harbiden beğendim. Sizlere de tavsiye ederim. Tekken 3 kadar iyi olamaz tabi ki ama en azından yeni bir soluktur. Deneyiniz. Hadi ben kaçtım.

Bye&smile...

8

DESTREGA

KOEI & Omega Force Team / Beat-em up /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin
	megaemin@hotmail.com
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1
GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆
Dual Shock ☑	Analog ☑
Bilgi İçin:	http://www.koei.co.jp



Army Men 3D

Merhaba sevgili Level dostları. Bu gün bir kez daha sizlerle olan birlikteliğimi yaşamanın o yüce duygusunu tadıyorum. Öyle ki daha yazının başlarında olmama rağmen içimde sıcacık bir heyecan var. Yüreciğim kıpır kıpır oluyor. Özellikle de şu güzelim yaz aylarında insanın içini bambaşka bir sevinç kaplıyor. Bakınız şair bile ne güzel demiş; Ağustos'ta böcekler, şarap mı içecekler, bu ne biçim maydanoz, nerde mercimekler? Ne diyorum ben yaa? Yine beynim sulandı galiba. Yaz geldi gelmesine de biraz abarttı olayı. Yazılarımı Güney sahillerinde bir yerde yazıyorum ve de kırk derece sıcaklıktan mabadadı çizmek üzereyim arkadaşlar. Beynim eriyip kulaklarımdan çıkacakmış gibi sanki. Baksanıza eksi elli derecelerde gezinen Rusya'da bile sıcaklık otuziki derece olunca millet kafayı yemiş!?! Buralarda da herkes havuzlara, denizlere, yaylalara kaçtı, ben ise hala okurlarım için kendimi feda edercesine yazılarımın başında yırtınıyorum (acındırma:)) Sizlere de tavsiyem bu aralar kendinize çok dikkat edin. Mümkünse fazla dışarıya çıkmayın. Evinizde oturun, klima veya vantilatörünüzü açın, buzlu içeceğinizi elinize alın ve de bilgisayarınızın yada Playstation' ınızın başına geçin. Hadi bakalım, bekliyorum....

Hazır mıyız? Tamam o zaman arkadaşlar. Herkes çalıştırsın bakalım Army Men 3D' yi... Şimdi bu oyunu inceleyeceğiz.

Oyuncak savaşları gerçek oluyor!

Gerçekten bilgisayar oyunları dünyasındaki en ilginç fikirlerden birisiyle karşı karşıyayız. Çocukların büyük eğlencesi, küçük plastik asker savaşları, artık bizlerin de eğlencesi haline geliyor. Yeşil, kahverengi, gri, mavi plastik askerler, onların tankları, cipleri, topları, tüfekleri ve daha neleri neleri, hepsi ama hepsi ekranlarımıza ve de parmaklarımızın ucuna geliyor.

Army Men 3D' nin piyasaya çıkış tarihi 98' in sonları olarak düşünülmüştü ancak bazı nedenlerden dolayı 99 Martında çıkartılabildi. Aman geç olsun da, güç olmasın (demiş atalarımız bi de). Oyunun açılışında bir buçuk dakikalık bir demo var. Eğer Starship Troopers' ı göreniniz varsa hikayenin neyle ilgili olduğunu hemen anlayacaklardır. Kısaca yeşil ve kahverengi kuvvetleri arasında bir savaş vardır. Mavi ve gri kuvvetleri de olaya dahildir fakat pek fazla bir rolleri yoktur (yani onlar figüranlardır sizin anlayacağınız). Biz yeşil tarafta oluciiz arkadaşlar. Anlaştık?

Ana menüye gelindiğinde birkaç tane seçenekle karşılaşıyoruz. Bunların ilki Bootcamp. Tahmin edebildiğiniz gibi burada oyunun nasıl oynandığını öğrenmeye çalışıyorsunuz. Nasıl yürünür, nerede ne yapılır, havan topu-el bombası-mayın-mayın dedektörü-kamyoncip-tank-zırhlı-telsiz-harita-silahlar falan nasıl kullanılır gibi soruların cevaplarını bulabileceğiniz yegane yer burasıdır. Metal Gear Solid' de düşmanlarınızın tepkilerini de ölçebiliyordunuz, daha gerçekçi bir eğitimdi. Bu oyunda ise maalesef düşmanlarınız kartondan ve doğal olarak ta size ateş edemiyorlar. Gerçek rakip olsaymış öğrenmemizde daha etkili olurmuş. Şimdiden bir puanı gitti bile.

Anneee! Oyuncak askerlerimi nereye koyduuun?

Pek o kadar da başarılı olamayan Bootcamp' tan sonra sırada tek kişilik görevler var. Burası iyi bir oyuncuyu bile birkaç gün idare edebilecek kadar uzun ve zevkli. Her bölümde, hikayenin bir parçası olan basit görevler alıyorsunuz. Bu basit görevler ilerledikçe daha eğlenceli ve daha zor bir hal alıyorlar. Birinci görev acaayip kolay. Başı kesilmiş tavuklar gibi etrafınızda koşuşan bir grup askeri öldürmeniz gerekli. Zaten geniş bir kümeste gibiler. Etrafları duvarlarla çevrili ve siz içeri girmelisiniz. İkinci görev biraz daha uğraştırıyor. Üçüncü bölüme geldiğinizde ise o-



















yun gerçekten başlıyor. Burada tüm mayınları ortaya çıkartıp,cipinizi dikkatlice mayın tarlasından geçirmeniz gerekiyor. Sonra da makineli tüfekleriyle beraber!?! hapsedilmiş olan arkadaşlarınızı cipe bindirip görevi tamamlıyorsunuz. Bir de bölümlerden birinde grilerin komutanını kurtarıyorsunuz ama nedense son bölümde grilerle savaşıyorsunuz. Ben buna pek de anlam veremedim doğrusu. Yinede görevler gerçekten de oyunu tek başına sırtlayabilecek kadar zevkli. Ama amcamlar naapmış? Daha da iyi olsun diye kalkmış bir de multiplayer olayı eklemişler. Harbiden çok da güzel yapmışlar. Sanki tek kişilikten daha mı güzel ne? Burada iki kişi beraber veya ayrı oynayabiliyorsunuz. Ayrı oynarken amaç diğerinin üssüne gidip bayrağını kaçırmak ve kendi üssünüze geri dönmek. Bunu başarabilen oyunu kazanıyor ama sandığınız kadar da kolay değil. Çünkü bir taraf bayrağı kaçırdığı zaman üssüne doğru koşmaya başlıyor ve öteki taraf da ateş ederek kovalıyor. Tavuk kovalar gibi ehi ehi! Olayın güzel tarafı da amacın öteki tarafı öldürmek değil de bayrağı ele geçirmek olması. Gerçi o esnada öldürüyorsunuz ama o da işin tuzu biberi... Hele de koşarak kaçan bir askeri tankla kovalamak daha da büyük bir zevk (yine sadistliğim tuttu!). Başlamadan önce beş haritadan birisini seçiyorsunuz. Bu arada bu kadar güzel bir oyunda neden sadece beş tane harita var anlayamadım doğrusu. Harita seçiminden sonra size verilen asker ve ekipmanları, kendinizi en iyi savunabilecek ve en iyi saldırabilecek şekilde yerleştiriyorsunuz. Ve süper tepişme başlıyor. 3DO Software bu bölüm üstüne daha fazla zaman harcamış gibi görünüyor.

Dıkşiyn dıkşiyn! Al sana, al sana!

Grafik olarak puanında da gördüğünüz gibi vasat maalesef. Ayrıntılara hiç de önem verilmemiş(ki fark ayrıntılardadır). Fon rezalet. Daha çok aceleyle üç gün içinde hazırlanıp piyasaya sürülmüş gibi. Ekrandaki bir nesneyi görebilmek için kafanızı sağa sola oynatıyorsunuz(ama nafile, göremezsiniz!). Ne kötü ki dandik oyunlarda karşımıza çıkan "görünmez duvarlara çarpma" olayı burada da mevcut. Koşarken "hiç" lere takılıyor ve duruyorsunuz. Geri geri yürümek de ya imkansız yada çok yavaş. Tamamen geriye dönmeniz gerekiyor. Nişan almak da yarı otomatik. Bazen işleri gerçekten karıştırabiliyor. Yakındaki birisi size ateş ediyor ama siz istemeden uzaktakine nişan alabiliyorsunuz. Tanklar bazen bir metre yükseklikteki dik kayalara tırmanıyor, ağaçların üzerinden geçiyor, bazen ise çok alçak bir taşa takılıyor. Kabul etmemiz gereken bir gerçek de oyunlardaki vahşetten zevk aldığımızdır. Army Men 3D' de vahşet olayı da yok denecek kadar az. Ateş ettiğiniz askerler sadece yere düşüyor veya yok oluyor. Bazuka ile vuruyorsunuz, balon patlar gibi patlayıp kayboluyor. Sadece ateş püskürttüğünüzde erimeleri birazcık kabul edilebilir. Bir de cipi sadece bir kere, tankları birkaç kere kullanıyorsunuz. Bootcamp' ta kullandığımız diğer araçları ise hiç kullanmıyoruz. Len neden koydunuz o zaman Bootcamp' a? Bozulan poligonlar da cabası. Aslında o kadar da kötü değil ama daha iyi olmalıydı. Güzel yanları da var tabi ki. Askerler vurulduklarını zaman sanki plastikmiş gibi parçaları kopuyor (e be güzelim, zaten plastik değil mi onlar "gibi"si de ne oluyor? - BLX), yandıkları zaman ise eriyorlar. Ayrıca bu oyun, oyuncak askerleri savaştırmaktan kat kat daha eğlenceli.

Komutanıııım, er rayn tüfeeni gözüme sokuyo yaaa!

Sesler ise gayet iyi. Efektler çok güzel yerine oturtulmuş. Müzikler de bir o kadar var. Duruma göre otomatik olarak kısılıp açılıyor. Oyunun içinde save noktaları yok. Ölürseniz bölümün başından başlamanız gerekiyor. Sadece bölüm sonlarında save edebiliyorsunuz.

Şifre olayına gelinceeee.... Bence hiç bulaşmayın. Oyunu bitirdikten sonra kullanın ve tadını çıkartın. Çünkü şifrelerle, 300 IQ' su olan bir insanın anaokulu matematik problemlerini çözmesi kadar basit ve sıkıcı oluyor.

TÜM SİLAHLAR: Oyun esnasında pause yapıp hızlıca şu tuşlara basın: kare, yuvarlak, R1, L1, R1+R2

ÖLÜMSÜZLÜK: kare, yuvarlak, L1, L1+L2

Sonuç olarak alınıp oynanacak bir oyun. Eksileri çok ama gariptir, çok eğlenceli bir oyun. Bir de alışıla gelmiş oyunlardan daha farklı. Sadece biraz daha üzerinde çalışılması gerekli. Daha sonraki versiyonlarının mükemmel olacağını sanıyorum ve dört gözle bekliyorum. Bir klasik değil ama deneyin, pişman olmazsınız. İyi eğlenceler.

Bye&smile...

6

Army Men 3D

3DO /Action Strateji /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin
megaemin@hotmail.com	
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1
GRAFİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆
Dual Shock ✔	Analog ✔
Bilgi İçin:	www.crystald.com



UEFA Champions League 98-99

"The Official Video Game Of The CHAMPIONS LEAGUE"

Acaba en büyük lisanslı futbol liginin Playstation' daki yansıması geçmişteki klasik futbol oyunlarına rakip mi, yoksa sadece acı çeken fanatikleri kandırıp paralarını sömürmeyi hedefleyen adi bir deneme mi? Cevabı aşağıda; buyrunuz beraber bakalım...



Yeni bir futbol simülatörü alıp ilk kez Playstation' ınıza taktığınız zamanlarda oyundan çok büyük beklentileriniz olur. Grafikleri süper olsun, hareketleri mükemmel olsun, kolay olsun, bir klasik satın almış olayım gibi... Bunlar mümkün olabilir de, olmayabilir de. Yıllar yılı bir çok şampiyon geldi geçti ama futbol hala yerinde duruyor. Aynı şekilde futbol oyunları da böyle. Amiga' daki Gool ya da Sensible Soccer (amanın Kick Off'u unuttun, yapma böyle şeyler Emin'im - BLX), zamanının en iyi oyunlarıydı. Şimdi ise kimse oynamıyor. Bakalım bakalım Şampiyonlar Ligi, adına yakışan bir oyun yapılmış mı ve de bizlerin beklentilerine hakkıyla cevap verebiliyor mu?.........

Kaleciyle karşı karşıya...

Gerçekten de oyunu çalıştırır çalıştırmaz insanın içini ürpertircesine güzel bir demo geliyor ve henüz oyuna başlamadan bile "-işte bu oyun" diyorsunuz (ama aldanıyorsunuz:). Çok tanıdık bildik bir demo; televizyonda çarşamba günleri hep gördüğümüz operamsı Şampiyonlar Ligi jeneriği. Sonuçta Eidos üretmemiş, sadece dijitize etmiş ama yinede bu demoya on üstünden on verdim çünkü acaip havaya sokuyor. Sanki televizyonunuzu açmış ve gerçekten de bir Şampiyonlar Ligi maçı seyredecekmişsiniz gibi. Sonra menü açılıyor. Menü olabildiğince karışık ve de müziği sanki o eski Casio orglarının ritmleriyle klasik müzik mixlenmiş gibi. Görünüşü haricinde bütün seçenekler Michael Owen's WLS'99 ile aynı. Sadece bir Auto Shoot seçeneği eklenmiş. Böylece bütün vuruşlarınızı otomatik olarak kaleye gönderiyorsunuz. Quick Game için X düğmesine bastığınız zaman beklentileriniz daha da artıyor ve kendinizi Bob Wilson' ın güvenli ellerinde buluyorsunuz. Bob "-stadın ve tribünlerin mükemmel görüntüsü ve coşkulu kalabalığın kükrercesine tezahüratı bu gün burada yaşanacak olan olayın ne denli güzel olacağının bir göstergesi" diyor ve içinizi kaplayan mutluluk hissi katlanarak çoğalmaya devam ediyor. Sonra sözü Brian Moore ve Ron Atkinson' a bırakıyor (başlangıçta çok güzel, iyi, hoş da sonradan esprilerin soğukluğundan üşütüp hasta olabilirsiniz). Siz de bu görüntü karşısında artık hiçbir şeyin kötü gidemeyeceğini düşünmeye başlıyorsunuz....



Atmadı, pas verdi...

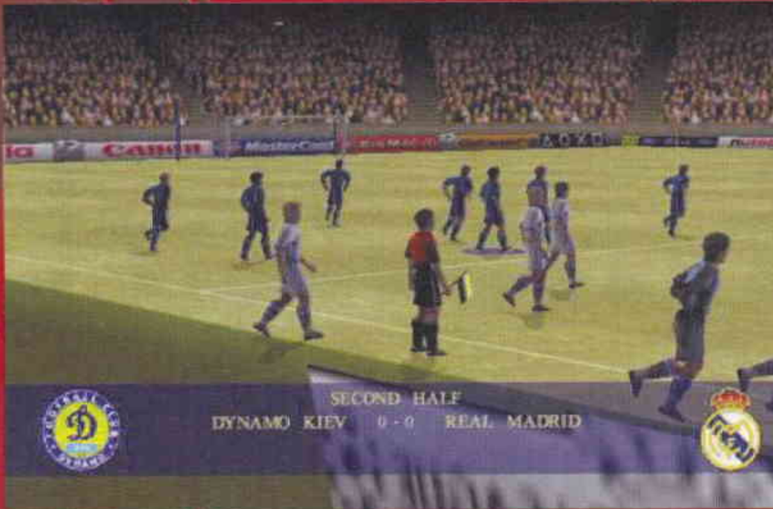
Evet, oyuncular Eidos' un dört ay önce piyasaya sürdüğü WLS '99 dan farklı olarak artık Mars'tan gelen maymunlara benzemiyorlar. Sahaya çıkarken daha çok hamile penguenler gibi yürüyorlar. Grafikler çok daha geliştirilmiş. Hava koşulları, dinamik ışıklandırma ve gölge efektleri ö-











zenle hazırlanmış. Örneğin yağmur yağdığı zaman yüzey çamurlanıyor ve gece maçlarında gölgeler daha koyu gözüküyor. Gol attığınız zaman (atabilirseniz tabi) ağların dalgalanması ve bunun gibi diğer grafiksel ayrıntılara önem verilmiş. Stadyumlar ve kalabalık biraz daha gerçekçi dizayn edilmiş. Tezahürat da takımınızın performansına göre artıp azalıyor. Şahsen benim Playstation' da gördüğüm en iyi tezahürat mekanizması bu oyunda. Yapay zeka daha iyi; özellikle de kaleciler. 1998-1999 Şampiyonlar Liginde olan bütün takımlar, oyuncuları, sponsorlar ve logolar alınmış. Bunların ötesinde yeni bir oyunu piyasaya sürmek için gerekli yenilikler ve fikirler yok. Daha da ötesi oynanabilirlik sıfıra inmiş. Sanki programcılar her şeyi güzel yapmışlar da birazcık oynanabilite(?!?) Eklemeyi unutmuşlar. Kontroller çok zor ve duyarsız. Oyuncularınız yaptığınız hareketlere çok geç tepki veriyorlar ve de topu doğal olarak karşı takım ele geçiriyor. Nedense oyuncularınız daima diğer taraftan daha yavaş gibi gözüküyor. Kamera açıları olabildiğince iyi ama top kontrolünüz konusunda size pek de yardımı dokunduğu söylenemez. Topu attığınız yere ulaştırabilmek imkansız, topu alabilmek için faul yapmaktan başka şansınız yok gibi. Topun kaleyi tutma olasılığı çok düşük ve değişik gol varyasyonları da az.
Oyun hiçbir şekilde tatmin edici değil.
Bende sinirsel sorunlara yol açtı (örneğin evde ne buzdolabı kaldı ne kapı ne de vitrin).

Göğsüne aldı, indirdi....

Play Game menüsüne geldiğiniz zaman size birkaç tane seçenek sunuluyor. Exhibition: Dostluk ya da gösteri maçı. Kendinizi geliştirmek istiyorsanız veya zamanınız kısıtlıysa bunu deneyin.

Quick one-on-one: "-Hadi hemen başlasın artık, daha fazla bekliyemiyceem!" diyenler için ideal.

UEFA Champions League: Esas olayımız; 1999 şampiyonlar ligine katılıyorsunuz(herkes biliyor zaten).

UEFA Champions League Scenario: Geçmiş oyunların kaderini değiştirip tarihi yeniden yazmak mı istiyorsunuz? Şöyle buyrun.

Custom Tournament: Kırk takıma kadar olan Şampiyonlar Ligi formatınızı oluşturuyorsunuz.

Practice: Bomboş bir tarladaki bir kabağı öölesine tekmeliyonuz :). Korner, penaltı, penüstü, taç, serbest vuruş neyin deniyonuz.

Şuuuuuuuuut.....

Oyun detayları yerli yerinde. Markaj seçimi, oyuncuların saha içindeki yerleri, oyun taktikleri ve takımın derece seçimleri mevcut.

Ayrıca Arcade ve Simulation oyun seçenekleri de var. Analog joypad, titreşim özelliğini destekliyor. Joypad girişlerini çoğaltan Multi Tab desteği de var.



Böylece oyunu dört kişiyle de oynayabiliyorsunuz. E bizi temsil edecek bir takım da eklemişler zorla. Galatasaray Şampiyonlar Ligine dahil ama Ali Sami Yen stadı yok. Beşiktaş' ı da koymamışlar nedense (hmm, ben bi Eidos'a uzanıp gelim - BLX). Neyse, ben bu oyun konusunda yazılmaya değer başka bir şey bulamadım. Zaten bu kadar dandik bir oyunun açıklamasını, kasıp da buraya kadar okuyabildiyseniz sizi bile tebrik etmek gerekir. Sonuca gelinceee...

Ve gooooooooooool!...

Valla ben onu bunu bilmem arkadaş. Fifa'99 gibi bir dev dururken gidip de böyle salak bir oyunla debelenip gol yiyince buzdolabını tekmeleyemem. İşte size dobra dobra söylüyorum. Çok aptal bir oyun. Sakın ola paranızı böyle bir tuzağa harcamayın. Başında söylediğim gibi, acı çeken Şampiyonlar Ligi fanatiklerini kazıklamak için yapılmış sanki. Aslında bu oyunu sevmeye çalıştım ama gerçekten de çok eksik kalmış bir oyun. Özellikle de ISS' 98 ve Fifa' 99 un yanında hiç şansı yok. Bunu söylüyorum ama şunu da biliyorum ki çoğunuz sırf bir Şampiyonlar Ligi oyunu olduğu için bunu satın alacaksınız. O zaman benden yardım istemece yok ama anlaştık? Size gelince sayın Silicon Dreams ve Eidos Interactive; cık cık cık, size ve de adımıza hiç yakıştıramadım doğrusu. Bu sefer kaybettiniz. Hala Electronic Arts Sports lider! Bir başka bahara artık. Herkese güzel bir yaz dileklerimle;

bye&smile...

5

UEFA Champions League 98-99

Eidos & Silicon Dreams/Spor /1 CD	
İNCELEYEN	: Mega Emin
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-4
Memory Blok	: 1-3
GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Dual Shock ✔	Analog ✔
Bilgi İçin:	



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken klavyeden yazarak kullanabilirsiniz. Ancak bu kodlar oyunun her versiyonunda çalışmayabilir.

ARCADE MODE:
TR 00-15 Polis araçlarını kullanmanızı sağlar.
GOFAST Motorunuzu güçlendirir.
MONKEY Otomatik vitesi güçlendirir.
MOON Düşük yerçekimini açar.
MADLAND Rakiplerinizi aşırı güçlü kılar.

CAREER MODE:
BUY Bedava alışveriş yapmanızı sağlar.
GATES Bol para verir.

HOT PURSUIT MODE:
DCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.
ECOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.
FCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

Diğer Kodlar:
ACAR Bonus araç.
BCAR Bonus araç.
CCAR Bonus araç.
CARS Tüm araçlar.
TRACKS Tüm pistler.
OUTMYWAY Korna çaldığınızda diğer yarışçılara kaza yaptırır. (Pause ekranında kullanın)

Kingpin: Life of Crime

Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyunu "+developer 1" komutunu ekleyerek çalıştırmanız gerekiyor. Örnek: ("C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1")
Oyun başladığında " tuşuna basarak komut konsolunu açarak kodları oradan girebilirsiniz.
IMMORTAL- Ölümsüzlük.
NOCLIP- Duvarlardan geçebilme modu.

Aşağıdaki komutları ise önüne GIVE ekleyerek kullanmalısınız (örnek: GIVE ALL):
ALL - Tüm malzemeler (Para hariç)
CASH ### - Belirtilen miktarda para verir, burada ### yerine belli bir değer girin.
COIL - Coil verir.
WATCH - Watch verir.
BATTERY - Battery verir.
WHISKEY - Whiskey verir.
CHEM_PLANT_KEY - Chemical Plant anahtarını verir.
FUSE - Fuse verir.
SHOP_KEY - Bait-Shop anahtarını verir.
WAREHOUSE_KEY - Warehouse anahtarını verir.
LIZZY HEAD - Lizzy's Head verir.
SHIPYARD_KEY - Shipyard anahtarını verir.
OFFICE_KEY - Moker's Office anahtarını verir.
VALVE - Valve Handle verir.
TICKET - Skytram Ticket verir.
FLASHLIGHT - Flashlight verir.

Silahlar (GIVE ile kullanın):
CROWBAR
PISTOL
SHOTGUN
TOMMYGUN
HEAVY MACHINEGUN
GRENADE LAUNCHER
BAZOOKA
FLAMETHROWER BULLETS ###
SHELLS ###
308CAL ###
GRENADES ###
ROCKETS ###
GAS ### SPISTOL - Handgun için susturucu verir.
PISTOL RELOAD - Tabancayı otomatik doldurur.
SMALL HEALTH - Küçük Medikit.
LARGE HEALTH - Büyük Medikit.
ADRENALINE - Adrenaline verir.
HEALTH - Tam sağlık verir.
HELMET ARMOR - Zırhlı başlık verir.
JACKET ARMOR - Zırhlı yelek verir.
LEGS ARMOR - Bacak zırhı verir.
ARMOR - Tam zırh verir.

Harita Kodları (MAP ile kullanın, örnek: MAP SR1):
SR1- Skidrow
SEWER - Sewers
SR2 - The Super
BAR_SR - Jax
SR3 - Mean Streets
SR4 - The Jesus
BIKE - Bike
PV_H - Poisonville
BAR_PV - Club Swank
PV_1 - Louie's Errand
PV_B - Blanco Industries
PV_BOSS - Nikki Blanco
SY_H - Lizzie's Problem
BAR_SY - Salty Dog
SY1 - Pier Pressure
SY2 - Das Boot
STEEL1 - Steeltown
BAR_ST - Boiler Room
STEEL2 - Steel Mill
STEEL3 - Steel Processing
STEEL4 - Moker Shipping
KPCUT3 - Consequences
TY1 - Derailed
TY2 - Dark Passage
TY3 - Trainyards
TY4 - Depot
KPCUT4 - The Picnic
RC1 - Radio City Station
RC2 - Enter the Dragons
RC3 - Streets of Fire
RC4 - Skytram Station
BAR_RC - Typhoon
RC5 - Central Towers
RCBOSS1 - Crystal Palace East
RCBOSS2 - Crystal Palace West
KPCUT7 - Outro

Speed Busters

Aşağıda verilen kodları yarışa başlamadan önce klavyeden girin:
fulofit - Sınırsız Nitro.
choperview - Helikopter kamerası.
notimelim - Zaman kontrol noktalarını ortadan kaldırır.
tagkiller - Çarptığınız yarışçıları başlangıç noktasına geri gönderir.
blackice - Aracınızın kontrolü zorlaşır.
crazyedie - Frenleriniz patlar.

Heavy Gear 2

Aşağıda verilen kodları kullanabilmek için oyun içinde [~] tuşuna basarak komut satırını açın, oradan kodları yazdıktan sonra ENTER tuşuna basmayı unutmayın.
set camti - Ölümsüzlük modunu açar.
set mission - Bölümü otomatik olarak bitirmenizi sağlar.

Requiem:
Avenging Angel

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın ve oradan kodları girin, daha sonra tekrar ENTER tuşuna basın:
csmilton - Hile modunu açmak için öncelikle bu kodu girin.
csyhwh - Ölümsüzlük modunu açar.
csstigmata - Tüm silahlar, cephane, sağlık, büyü enerjisi, özel güçler ve envanter malzemelerini verir.
csrosary - Özel güçler.
cshealth - Tam sağlık.
csshroud - Tam zırh.
csessence - Büyü enerjisi.
csitems - Tüm malzemeler.
csguns - Tüm silahlar.
csammo - Cephane.
cshost - Uçuş modunu açar.
cshalt - Zamanı dondurur.
csvanish - Tüm düşmanları öldürür.

Tom Clancy's SSN

Oyun esnasında "B" tuşuna basarak iletişim panelini açın ve sonra verilen kodları girerek ENTER tuşuna basın:
CISCO SEZ - Hile modunu açar.
BE MY BUDDY - Hedeflenen gemi müttefikiniz olur.
FLIP HER - Denizaltınızı olduğu yerde döndürür.
ZEPPLIN - Denizaltınız bir balon gibi uçabilir.
DROP ANCHOR - Denizaltınızı anında durdurur.
HEAL ME - Hasarınızı onarır.
EAT LEAD - Torpido türünü değiştirir.
BOOM - Seçili hedefi havaya uçurur.
SEE THEM - Sonarı güçlendirir.
ENGAGE CLOAKING DEVICE - Denizaltınızı düşman sonarlarından gizler.

Small Soldiers

Oyun esnasında aşağıda verilen kodları kullanabilmek için öncelikle komut satırını açmanız gerekli. Bunun için [Control]+[Shift]+X+S tuşlarına aynı anda basın, sonra da önce S tuşunu ve ardından diğerlerini bırakın. Eğer doğru yapabilirseniz ekranın sol altında yanıp sönen kırmızı bir komut satırının açıldığını göreceksiniz, hileleri buradan girebilirsiniz:
toys # - Azami Toy sayısını # olarak değiştirir.
clear - Savaş sisini kapatır.
team # - Takımınızın sayısını # olarak değiştirir.

Rapanui

Aşağıda bölüm kodlarının bir listesini bulabilirsiniz:

FIRST	CLOUDS
FOREST	VENUS
CONTACT	BUCKET
TEEPEE	CANYON
SMOKE	THUNDER
BUBBLES	FANTASIA
TORNADO	FIREFLY
HORIZON	SHORE
SHELLS	PISTOL
DUNES	DOWNTOWN
LAGOON	BASKET
ALIEN	NEBULAR
DRIVE	VISION
MELTING	FLOOD
COLORS	TORCH
CHASM	DAYLIGHT
MOUNTAIN	DESERT
HARBOR	VOLCANO
CRATER	SPRING
TRIBES	INDIANS
BONES	ALUMINUM
PARANOIA	BUNNY
METEOR	TROUT
RIVER	CLIFFS
CHIMNEY	REACTOR

CART
Precision Racing

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında yazarak kullanabilirsiniz:
head - Sürücünün kaskını çıkarır.
car - Sarı Pit aracını kullanmanızı sağlar.
v - Kamera açısını değiştirir.
x - Hasar almanızı önler.
noflag - Uyarı bayraklarını kapatır.

Star Wars:
The Phantom Menace

Oyun esnasında BACKSPACE tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın:
happy - 3 numaralı silahın gücünü daha da artırır.
from above - Kamera açısını üstten görünüme ayarlar.
naughty naughty - Kamera açısını arkadan görünüme ayarlar.
but i feel so good - Force Power göstergenizi kırmızıya dayar.
perfection - Force Push yeteneği öldürücü hale gelir.
slowmo - Yavaş çekim hareketler.
i like to cheat - Tüm silahları ve onlar için bolca cephaneyi verir.
give me life - 100 sağlık verir.
where is gurshick - Credit verir.
iamqueen - Queen Amidala olarak oynamanızı sağlar.
iampanaka - Captain Panaka olarak oynamanızı sağlar.
iamquigon - Qui-Gon Jinn olarak oynamanızı sağlar.
iamobi - Obi-Wan Kenobi olarak oynamanızı sağlar.
i really stink - Zorluk seviyesini kolaya ayarlar.

Grand Theft
Auto - London 1969

Aşağıda bu oyunla ilgili hile kodlarını bulabilirsiniz, bunları kullanıcı adı olarak girebilirsiniz:
6661970 = Sonsuz hak.
tourettes = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir.
ohmatron = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir.
flashmotor = Tüm seviyeler.
super well = Tüm seviyeler.
travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak.
iamgod = 10x puan, sonsuz hak ve * tuşuna basılınca tüm silahlar.
averyrichman = 999999999 puan.
uaintnuffin = 999999999 points ve * tuşuna basılınca tüm silahlar.
psychadelic = 999999999 points ve * tuşuna basılınca tüm silahlar.

Grand Slam
Turkey Hunt

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerek kullanabilirsiniz:
gstracker - Hindileri haritada gösterir.
gsfind - En yakın hindiye götürür.
gscallin - Etrafta bir sürü hindi belirir.
gsflash - Avcının hızlı hareket etmesini sağlar.
gsdeadeye - Ok kamerasını açar.

Lamentation Sword

Oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın, aşağıda verilen kodlardan birini girin ve tekrar ENTER tuşuna basın:

Iflwantlgotit ((- İstediğiniz malzemeyi verir, burada ((yerine istediğiniz malzemenin kodunu girin.
Seethesilverlining - Karanlığı kaldırır.
Showmetheworld - Düşmanlarınızın yerlerini gösterir.
Thefierceunknownpower 99 - Büyü gücünüzü 99 puana çıkarır.
Thegreathealthpower 99 - Sağlığınızı 99 puana çıkarır.
Thehealthyspiritpower 99 - Brain 99 puana çıkar.
Theoriginaldexteritypower 99 - Dexterity 99 puana çıkar.
Therealmusclepower 99 - Strength 99 puana çıkar.
ThesoulHunter'sholyPower 10 - Power 99 puana çıkar.
Youcansaymoneyiseverything 10000 - Bol para verir.
Yougainasoneplease((- Silah verir, burada ((yerine istediğiniz silahın kodunu girin.



Hilekar

Actua Soccer 3

Burada verilen kodlar gizli takımlara ulaşmanızı sağlayacaktır. Bunun için öncelikle Team Creation menüsüne girin ve orada ki Custom Team Name seçeneğine verilen kodlardan birini girin. Bu şekilde gizli takımlarla oynayabilirsiniz:

Big Heads - top hat
Actua Soccer Web - spit n spin
Boat Racers - tff hobby
Food Group - bin man
Arsenal Ladies - longdon girls
Doncaster Rovers - shame
Top 50 Babes 2 - no thanks
Top 50 Babes 1 - yes please
Virtual Blades - chip butty
Pattis Shandi Men - cpu spud
Gremlin Staff 2 - double trouble
Gremlin Staff 1 - wide boys
Dicks Pick N Mix - candy man
The Hardmen - shadwell town
Dud's Spuds - miss wilko
Fighting Forth - flagstoning
Heavenly HTFC - lee the pig
Ledbury FC - sink or swim
Maddness Friday - impossibility
Green House Test - ozone layer
Skellington United - grim reaper
Cyborg Rovers - metal heads
FC Gremlin - i made this
Shearer's XXX - sexy football
5 Nations Select - rule brittania
Wigan 98-98 - egg chasers
Classic Ipswitch - bald fritz
Chalton Stars - valley boys
Best of Spurs - diamond lights
Everton Stars - duncnnomore
Forest Stars - men in tights
Wednesday Stars - barmy army
Boro Stars - emmersons woe
Coventry Stars - lady godiva
Soton Stars - dell boys
Dons Stars - fash the cash
Newcastle Stars - down the toon
Villa Stars - bit of claret
Leicester Stars - fruit n veg
West Ham Stars - wright buy
Derby Stars - ram raiders
Arsenal 70-90 - tea total
Leed's United All-Stars - bremners boot
Liverpool 77-98 - scouse perms
Chelsea Stars - foreign legion
Blackburn 94-95 - down down down
Busby Babes - sir matt
24 extra teams - prem clubs
24 joke teams - tff teams

Advan Racing

Aşağıda verilen kodları uygulayarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

SD araçları: Ana menüdeyken X tuşuna basılı tutarak sağ, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, sol, aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sol, yukarı, sağ girin.

Monochrome grafikler: Ana menüdeyken Select tuşuna basılı tutarak dört defa sağ, dört defa yukarı, aşağı, sağ, yukarı, aşağı, sağ, yukarı, sol girin.

Saydam araç: Ana menüdeyken Start tuşuna basılı tutarak yukarı, yukarı, sağ, sol, aşağı, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, yukarı, aşağı, sol, sol girin.

Descent Maximum

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında uygulayabilirsiniz:

Tüm silahlar: Kare, üçgen, O, kare, üçgen, kare, X, kare, O, üçgen, kare, X.
Ölümsüzlük: Üçgen, X, üçgen, O, X, üçgen, kare, X, üçgen, X, O, üçgen.
Görünmezlik: X, üçgen, O, kare, O, üçgen, kare, X, üçgen, X, üçgen, O.
Tüm malzemeler: Kare, üçgen, O, X, X, üçgen, kare, X, O, kare, O, X.

FIFA Soccer '99

Aşağıda verilen kodları kullanarak bu oyunda hile yapabilirsiniz:

Sınırsız banka hesabı: Team Edit ekranındayken sırasıyla L1, L2, R2, R1, O, X, kare, üçgen, Start, Select tuşlarına basın.
Atlanta Attack team: Bu gizli takıma ulaşabilmek için, profesyonel zorluk seviyesinde Brezilya ile dünya kupasını almanız gerekli.
Superstar oyuncular: Team Management ekranı ve Transfer Options seçeneğinden sırasıyla L2, L1, R2, R1, kare, üçgen, yukarı, aşağı, sol, sağ, Select tuşlarını girin.

In The Hunt

Aşağıdaki kodları belirtilen şekillerde kullanarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

Extra devam hakkı:Tüm devam haklarınızı bitirdikten sonra, son denizaltınız da patlarken üçgen ve Select tuşlarına basılı tutarak Start tuşuna basın. Bu şekilde beş devam hakkı daha alacaksınız.

Oyunu hızlandırma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + R2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Oyunu yavaşlatma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + L2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Mechwarrior 2

Bu oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek hile yapabilirsiniz, ayrıca çeşitli bölümlerin kodlarına da yer verilmiştir:

Ölümsüzlük: Şifre olarak ##X0/A><UZ girin.
Cruise control throttle: Şifre olarak #AXO/A4TTA girin.
Jump jets: Şifre olarak #YX0/A>Y0L girin.
Extra silah modelleri: Şifre olarak T#XO/AX<<< girin. Daha sonra Mech donanım ekranından yeni silahları seçebilirsiniz.
Sınırsız cephane: Şifre olarak TOX0/AX>TU girin.

Daha yavaş ısınma: Şifre olarak #XXO/A4>Y+ girin, artık silahlarınız daha yavaş ısınacak, daha seri ateş edebilmenizi sağlayacaktır.
"Elemental" Mech chassis: Şifre olarak T/XO/AZ<#* girin. Bu son derece küçük ve hızlı bir modeldir.
"Tarantula" Mech chassis: Şifre olarak #/XO/A4<LY girin.
Ağırlık sınırını kaldırmak: Şifre olarak #0X0/A>>0/ girin, artık ağırlık sorunuyla uğraşmanız gerekmeyecek.
Tüm görevler: Şifre olarak T<XO/AXA<= girin, artık oyundaki tüm görevleri oynayabilirsiniz.

Bölüm Kodları:

Clan Wolf:

1 T#00A0X++0
2 #/00A04+0#
3 T/00A0Z+T=
4 #000A0>4LA
5 T000/0X4L>
6 #X00/044LA
7 TX00/0Z4UT
8 #Y00/0>U#/
9 TY00=0XU<T
10 #A00=04ULL
11 TA00=0ZU#>
12 #<00*0>=T#
13 T<00*0X=0=
14 #>00*04=+4
15 T>00*0Z=Y0

Freebirth Trials:

1 TL00A0XZUZ
2 #Z00A04Z#*
3 T*00A0ZLY*

Wolf's Dragoons:

1 TT00A0XL0/
2 #*00A04L+X
3 T*00A0ZLY+

Clan Jade Falcon:

1 T#X0A0X<<A
2 #/X0A04<L>
3 T/X0A0Z<#L
4 #0X0A0>>00
5 T0X0>0X>Y0
6 #XX0>04>T#
7 TXX0>0Z>0=
8 #YX0>0>Y+Y
9 TYX0/0XY0Z
10 #AX0/04Y+*
11 TAX0/0ZYYY
12 #<X0X0>AL/
13 T<X0X0XA#U
14 #>X0X04AU+
15 T>X0X0ZA<X

Crusader Trials:

1 TTX0A0X0LL
2 #*X0A040<Y
3 T*X0A0Z0U*

Inner Sphere Trials:

1 TLX0A0XXYU
2 #ZX0A04X++
3 TZX0A0ZX0X

Nectaris

Aşağıda bu oyunun seviye kodları verilmiştir, Password ekranından girerek istediğiniz bölüme geçebilirsiniz:

01 RANDAL
02 HUNDRA
03 CINBER
04 MARLIN
05 BAYARD
06 WEBLEY
07 PARKER
08 MERKEL
09 ITHACA
10 BAIKAL
11 SAVAGE
12 VALMET
13 MAUSER
14 KIMBER
15 BISLEY
16 MEANEC
17 LADNAR
18 ARDNUH
19 REBNIC
20 NILRAM
21 DRAYAB
22 YELBEW
23 REKRAP
24 LEKREM
25 ACAHTI
26 LAKIAB
27 EGAVAS
28 TEMLAV
29 RESUAM
30 REBMIK
31 YELSIB
32 CENAEM

Bunlar ise oyunun Japon versiyonunun bölüm kodlarıdır:

01 REVOLT
02 ICARUS
03 CRYANO
04 RAMSEY
05 NEWTON
06 SENECA
07 SABINE
08 ARAIUS
09 GALOIS
10 DARWIN
11 PASCAL
12 HALLEY
13 BORMAN
14 APPOLO
15 KAISER
16 NECTOR
End ROTCEN

Trash It!

Aşağıdaki seviye kodlarını Quest ekranındaki Password seçeneğinden girerek kullanabilirsiniz:

Boggin — Chemical plant
pleb — Toy world
bostin — Launchpad
Minging — Planet core
Shatner — City
Glitter — Timmy temple
Smudge — Moonbeams lab

Hard Boiled

Aşağıda bu oyunun çeşitli hileleri verilmiştir:

Bölüm seçme: Credits ekranındayken yukarı + X + Start tuşlarına basılı tutun ve "Load Game" şıkkını seçin.
Level 2 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken L1 tuşuna basılı tutun.
Level 5 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken R1 tuşuna basılı tutun.

Ehrgeiz

Aşağıdaki kodları "Press Start" yazan ekrandayken uygulamanız gereklidir.

Infinite Mode: L1 + Start tuşlarına aynı anda basın.
Racetrack Mode: R1 + Start tuşlarına aynı anda basın.
Farklı kostümler: Arcade modunda dövüşçü seçerken yukarı tuşuna basılı tutun.

Explosive Racing

Aşağıda verilen kodları isim olarak girerseniz, belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz:

Tersten pistler: NARCIS
Süper araç: LNCMU

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

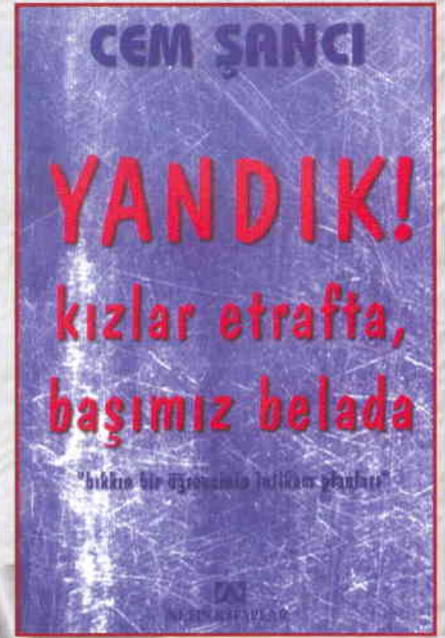
YANDIK! Kızlar Etrafta, Başımız Belada

Durun hele, gözümde biriken iki damla yaşı sileyim, sonra yazmaya başliim (sniff). Arkadaşlar, bir ilke daha imza atıp içimizden birisinin, hepinizin sevdiği yazarımız Cem Şancı'nın Altın Kitabevi'nden yayınlanan ikinci kitabını tanıtmaktan gurur duyuyorum.

Romanın baş kahramanı olan Cenk Nişancı, dışarıdan bakıldığında çok efendi, örnek öğrenci olarak görünen birisi. Ama hiç de öyle değil. Zeki olduğu kadar da sinsi, içten pazarlıklı birisi olan Cenk, zekasını kullanarak görevini kötüye kullanan öğretmenlerini ve özellikle de çıkarcı kızları tuzağa düşüren, kelimenin tam anlamıyla "kötü" birisi. Lise yıllarından başlayarak üniversiteye kadar öğretmenlerle, kızlarla arasındaki "gizli" savaşı sürdüren Cenk, zekasını kullanarak her zorluğun üstesinden geliyor. Buraya kadar herşey normal, daha önce işlenmiş konular. Ama kitabın can alıcı noktası, konunun işlenişi. Okudukça o kadar sarıyor ki, Cenk'le bütünleşiyor, bütün kötü yanlarına rağmen özellikle kızlarla arasındaki ilişkilerde takındığı tavırlarında ne kadar haklı olduğunu anlıyorsunuz. Kitabın o kadar komik ve rahat bir anlatımı var ki, sonuna kadar okumadan duramıyorsunuz. Cenk bir kızla konuşurken çarpık düşüncelerinin ağzından nasıl farklı bir şekilde çıktığını gördüğümde gülmekten katıldım. Ama size tavsiyem, eğer feminist veya bayansanız, bu kitabı okurken duygularınız fena halde incinebilir. Sonra uyarmadı demeyin, ayrıca istisnalar kaideyi bozmaz (Ne demek istediğimi kitabı okuyunca anlarsınız).

YANDIK!... Çok güzel bir kitap, özellikle benim gibi okuyacağı kitaplarda müthiş seçicilik yapan ve öğrencilik yıllarını henüz arkasında bırakmış birisini bile bu kadar etkilediğine göre, hepinize tavsiye ederim. Yalnız sizi tekrar uyarıyorum. Kitabın her yerinden şu mesaj fışkırıyor: "Bütün kadınlar birer şeytandır..."

Sinan Akkol



Wild Wild West

Will Smith'i severim, Rap'çi olduğu halde. Oynadığı filmlere çok şeyler kattığı bir gerçektir, özellikle Men in Black'te birçok sahnede gülme krizlerine girmeme yolaçmıştı (şu sınav sahnesini hatırlayan var mı?). Ama ne yazık ki Wild Wild West, her zamanki gibi, Will Smith tarafından bile kurtarılamayacak kadar abuk bir film.

1869 vahşi batısında, Amerikan İç Savaşından dört yıl sonra başlayan filmde Will Smith önce öldürüp soruları sonra soran bir federal ajan/kovboy karışımı James T. West'i canlandırıyor. İstemeyerek beraber çalışmak zorunda bırakılan ortağı olan Kevin Kline ise Artemus Gordon adında olayları kendi buluşu olan tuhaf aletleri ve kılık değiştirme yeteneğini kullanarak çözmeyi tercih eden bir başka federal ajandır. Bu ikisi, eski bir güneyli general ve bir dahi olan Arliss Loveless (Kenneth Branagh)'ın Amerika'yı ele geçirme planlarını engellemeye çalışmak zorunda kalırlar, ve macera böylece başlar.

Aslında WWW o kadar da kötü bir film değil, sadece başından tırnak ucuna kadar klişelerle dolu. Selma Hayek, Will Smith gibi popüler oyuncuların yanısıra, Kevin Kline ve Kenneth Branagh gibi gerçek aktörleri de seyretmek isteyenler, iki saatlik bir eğlenme seansına hayır demezlerse bu filmi görmek isteyebilirler. Ama dediğim gibi, daha önce görmediğiniz hiçbirşey sunmuyor size, gerçi öyle bir iddiası da yok. Açıkçası Will Smith"n oynadığı bir filmin daha komik vede eğlenceli olmasını beklerdim ama filmin esas can alıcı yanı, Kevin Kline ve Branagh'ın ortalamanın üzerindeki performansları. Selma Hayek ise arada biryerde kaynayıp gitmiş gibi, ama "eğlenceli" olduğunu iddia eden bir filmde mutlaka bir tane de güzel hatun olmalı, sizce de öyle değil mi? Ben bu filme kaç veririm peki? Hmmm, çok kasarsam beş üzerinden bir üç belki çıkar ama gönlüm elvermiyor, o yüzden iki buçuk diyelim temiz olsun, sağlam olsun. Paranız bolsa gidin görün, ama ısrarla Matrix ve Episode 1'i bekleyin. Eğer biraz şansınız varsa filmden önce onların fragmanlarını da görebilirsiniz..

Sinan Akkol





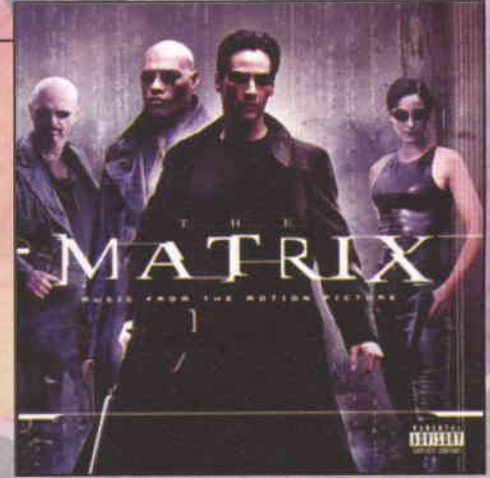
Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.
Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.



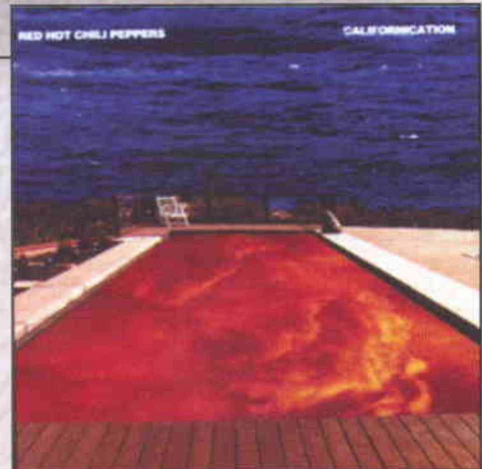
Everlast - Whitey Ford Sings The Blues

Vay be, adamlar alternatif müzik yapmışlar. Yazıya bu kadar kesin giriş yapmış olmam belki sizi şaşırtmıştır, ama doğruyu söylemek gerekirse bu albümü dinlediğim zaman ben de şaşırdım. Albümden çıkan ilk video What It's Like. Türk müzik kanallarında da boy gösteren Everlast daha çok bir Rock havası yaratmıştı. Nitekim albümün Slow parçaları olarak gösterilebilecek What It's Like ve Ends haricindeki parçalar buram buram Hip Hop kokuyorlar. Ama tabii ki House Of Pain destekli bir albüm ancak bu kadar Rock içerebilirdi. Son zamanların yükselen değeri olan Hip Hop ile Rock Sound'unu iyi bir şekilde karıştıran Everlast, bunun sonucunda oldukça sağlam, orijinal ve alternatif bir Sound yakalamış. Genelde bir bunalım havası içerisinde olan Whitey Ford Sings The Blues, Everlast'ın ikinci solo albümü. Aslında oldukça kaliteli bir Sound'a sahip olan bu albüm Rocker'lardan daha ziyade, biraz daha serbest görüşlü olan Rapper'lara hitap ediyor. Ne dedim ben yaaa??



Matrix The Soundtrack

Sinemada seyretmek için sabırsızlıkla beklediğim iki film var ve bunlardan biri de kesinlikle Matrix. Diğerini tahmin etmek de çok zor olmasa gerek... Sinan'ın tüm "Abi, bir bak bu sahne manyak gibi" sözlerine tepkisiz kalmaya çalışırken, filmi gördüğüm anda almamak için kendimi kasıyorum. Ama bak sen kadere, filmi inatla seyretmedim, ama Soundtrack'ine dayanamadım. Helal olsun, bu filme de ancak bu kadar agresif, psikopat bir Soundtrack albüm yapılabilirdi. Bilemiyorum ama, bu parçaları biraraya toplamak herhalde benim epey bir zamanımı alırdı. Bir şarkıda gitar Sound'larını iliklerinize kadar hissederken, bir diğer parçada teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanan elektronik müzik bir anda etrafınızı sarabiliyor. Ama albümde genel olarak Thrash soundları hakim. Albümde Marilyn Manson -Rock Is Dead, Propellerheads - Spybreak, Prodigy - Mindfields, Rammstein - Du Hast, Rage Against The Machine - Wake Up diğerlerine göre daha ünlü olmaları nedeniyle ilk başta göze çarpan isimler. İllaki kıyasla derseniz, ben de hemen aynı tarzda olan Spawn'dan daha güzel derim.



Red Hot Chilli Peppers - Californication

Lise yıllarına dayana bir arkadaşlık sonrasında kurulan Red Hot Chilli Peppers deyince akla ilk olarak uyuşturucu, seks ve çılgınlık gibi kavramların gelmesi gayet doğal. Kuruldukları 1983 yılından beri habire gitarist değiştiren ve birini de uyuşturucuya kurban veren RHCP, tam dağıldılar denildiği anda Blood Sugar Sex Magik ile 1991'de tekrar gün yüzüne çıktılar. Anthony'nin uyuşturucu günlerini anlattığı Under The Bridge tüm zamanların en iyi 500 videosu arasına girdi. Dört yıl aradan sonra gelen Californication'ın çıkış parçası olan Scar Tissue birçok insan tarafından Under The Bridge'in devamı olarak nitelendiriliyor. John Frusciante'yi kadrosuna tekrar dahil eden RHCP, Californication ile Blood Sugar Sex Magik albümünde yakaladıkları ticari başarıyı belki yakalayamayacaklar, ama bu albüme kendi duygularını, tecrübelerini ve düşüncelerini yansıtmışlar. Bu durum sakın sizi düşündürmesin, çünkü RHCP müzik kalitesinden bir şey kaybetmemiş, aksine daha da ilerlemişler. Kolay mı, ne de olsa adamlar kaç kere dağılmanın ucundan döndüler...

Kadir Tuztaş

Internet

Internet ve Oyun

Internet, birçoğumuzun hayatının bir parçası olan oyun dünyasını da büyük ölçüde etkilemeyi başarmış durumda. Internet üzerinden oynanan oyunların popüler olması, oyun şirketlerini de Multiplayer oyunlara ağırlık vermeye itiyor. Internet ve oyun belki de birçok bilgisayar kullanıcısının bilgisayar alma nedenleri. Bunu göz önünde bulundurarak bu ay bu iki unsurun etkileşimini inceleyeceğiz. Geçen aylarda Multiplayer oyun piyasasında en popüler olan oyunları işlemiştik. Bu ay daha çok Internet sahibi oyunsevere hitap edebilmek amacı ile Internet ve oyun dosyasını daha geniş olarak incelemeye karar verdik.

Internet üzerindeki oyun ile ilgili popüler siteler, çeşitli Multiplayer oyun oynayabileceğiniz siteler ve bunun yanında sizlerden gelen istek üzerine Fifa99 Multiplayer nasıl oynandığı ve Internet üzerinde Fifa99 hakkında bulabileceğiniz herşeyi bu yazıda bulacaksınız.

Fifa99

Geçen yıllardan bu yana oynanabilirlik unsurunu hep üst düzeyde tutarak birçok insanı kendine bağlayan Fifa99, birçok otorite tarafından mükemmel olarak nitelendirilse de özünde kendi ayarında bir oyun yapılamamasının verdiği avantajı kullanarak başarılı olan bir oyun. Zorluk derecelerinin dengesiz olması,oyun içi yaratıcılığınızı büyük ölçüde kısıtlıyor. Tabii benim gibi artık bilgisayar ile maç yapmayı antreman olarak gören elemanlarda için Multiplayer yönüne eğilmeye başlıyorlar. Çünkü bu sizinle az çok aynı mantaliteye sahip biri ile oyun oynamak, bilgisayar ile oynamaktan çok daha zevkli oluyor. Zaten bunu anladığınızda bilgisayara karşı oynamak size sıkıcı gelecektir.

Fifa99 sadece modem bağlantısı ile oynanabiliyor. Bunun için yapmanız gereken eğer siz arayacaksanız numarayı yazıp ''Dial''a basmak. Ama arkadaşınız sizi arayacaksa ''Wait For Call''a basarak aranmayı bekleyeceksiniz. Bağlandıktan sonra arayan kişi normal oyun ayarlarını yaparak oyuna başlatıyor. Bu oldukça kolay işlemden sonra en az sizin kadar iyi bir oyuncuyla karşılaşıp Fifa99'un gerçek tadını çıkarabilirsiniz.



Şimdi,oyunda Internet aracılığı ile yapabileceğiniz değişikliklerden dem vuracağım.

Oyunda baştan sona her türlü değişikliği iyi kötü yapabiliyorsunuz.Bunun için çeşitli Editing programları var (FED99). Bu programlar ile özellikle istediğiniz hertürlü grafiği oyunun ana formatına ekleyebiliyorsunuz. Reklam panolarından formalara, oyuncuların kramponlarından stadyumlara kadar herşeyi hayal gücünüzün elverdiği ölçüde değiştirebiliyorsunuz.

'Yok abi ben uğraşamam öle zahmetli işlerle bunun başka yolu yok mu?' derseniz ben de tabii var der, www.fifa99.net'e gidin derim. Bu site Unoffical bir site olup sizin benim gibi Fifa99 hayranı elemanlar tarafından yapılmış. İçeriği ise dünyanın Türkiye dahil değişik köşelerinden vakti bol arkadaşların, kendi yaptıkları işleri yollamaları ile oluşmuş. Bunun güzel tarafı, mesela İspanya'da bu yıl birinci lige çıkan Malaga kulübünün bir taraftarının kendi Edit'lediği takım ve stadyumunu buraya yollaması ve bu sayede isterseniz Malaga stadyumunda Malaga'lı futbolcularla maç yapabilirsiniz. Tabii bu unsurda oyunseverlerin büyük ölçüde oyundan soğumalarını engelliyor. Download bölümünde Türkiye liginden Arjantin ligine kadar birçok ligi, en son transferlerle yenilenmiş takım kadrolarını, yeni stadyumları,menü müziklerini ve bunlara benzer birçok eklenti bulabilirsiniz. Bazı elemanların fantaziler geliştirip kum, demir saha ve Darth Vader kaleci forması gibi oyuna renk katan ilginç ancak saçma Edit'leme olaylarına girmeleri de olayın başka bir ilginç unsuru.

Bunun dışında Replays bölümünde dünyanın çeşitli yerlerinden Fifa hayranlarının yolladıkları golleri kendi Fifa99 altındaki User klasörüne ekleyerek oyun içinde kendi Replay'inizi izlermiş gibi izleyebilirsiniz. Uzun zamandır bu bölümün Update edilmemesine rağmen en son buraktığımda Top 10 Replay bölümde birinci sırada bir Türk çocuğu vardı.Aldığınız dosyaları kurarken dikkat etmeniz gereken unsurlar ise, bazı Update dosyaları oyunun bir dosyasının değişik versiyonları olduğundan üstüste kopyaladığınızda çalışmayacaktır. Yani uğraşıp Download edip iki değişik içerikli aynı uzantılı dosyayı klasör içine oyunu açtığınızda moronluk yaptığınızı anlarsınız. Birde eğer ligler için Update dosyası alıyorsanız tüm ligleri kapsayan, genel bir Patch almaya bakın aksi halde yok İtalyan ligi için 2 dosya yok İngiltere ligi için başka dosya uğraşır durursunuz.

Son olarak oyundan gerçekten keyif almak istiyorsanız ve yeterince zamanınız varsa oyunu hem çoğunlukla Multiplayer oynamaya hem de Editing olayına eğilmeye bakın. Çünkü kendi Fifa99 yarattığınızda oyundan çok daha fazla zevk alacaksınız.

Bu arada oyunun Offical patch'ini de www.easports.com'dan alabilirsiniz. Sadece teknik bir Parch olmasına rağmen oyuna EAX ses sistemini katıyor. Dolayısıyla da tezahürat sesleri ve stadyum atmosferi EAX uyumlu ses kartı olanlar için inanılmaz oluyor. Bunun dışında 3-5 bug'ın düzeltilmiş olması da cabası.

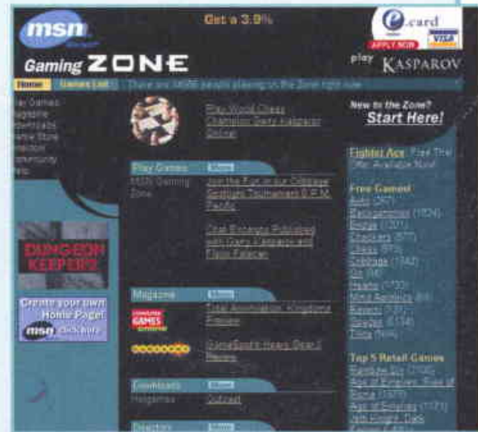
Multiplayer Oyun Siteleri

Bu bölümde size Internet üzerinde oyun oynayabileceğiniz önde gelen Multiplayer oyun sitelerini tanıtacağım. Bu siteler yapımcı firmalar ile anlaşarak Internet tabanlı oyunların kendi siteleri üzerinden oynanmasına imkan sağlıyorlar. Yalnız bu siteler geçen yazılardaki özellikle Quake oyunları gibi direkt server bağlantısı ile değil, web üzerinden genellikle sizin oradan aldığınız Access (kullanıcı adı,şifre) ile belli bir bölüme girişi sağladıktan sonra bağlanmanıza izin veriyor. Bunun içinde doğal olarak Access almanız gerekiyor. Asıl olarak bu verilen Access'ler siteye kaç kişinin üye olduğunu ve oyunda kullandığınız Nick'i kayır etmek amaçlı olduğundan bedava oluyor.

Size sitelerde oynayabileceğiniz tüm oyunları yazmıyorum çünkü Internet bağlantınız yoksa zaten oynayamazsınız, varsa da URL'yi yazar ne var ne yok bakarsınız.

WWW.ZONE.COM

Dünyanın en büyük Multiplayer oyun Network'ü olan Zone.com Microsoft tarafından desteklenen bir site. Kaliteyi her elini attığına bulaştıran Microsoft bu sitede tüm Multiplayer Microsoft oyunlarının yanında LucasArts gibi birkaç kaliteli oyun yapan şirketin oyunlarında oynamanıza imkan sağlıyor. Bunun yanında tavla,satranç gibi oyunları da oynayabilirsiniz. Ben bu yazıyı yazdığım günlerde,Microsoft,Zone.com'un aracılığını da kullanarak 'Kasporov'a karşı Dünya' fikri üzerine kurulmuş basında da kendine yer bulan bir organizasyonu gerçekleştiriyordu. Bu oyun 48 saatte dünya üzerinde en çok oy alan hamlenin oynanması ve Kasparov'un buna karşı hamle yapması üzerine kurulu bir oyundu. Görüldüğü gibi Zone.com normal bir Multiplayer Gaming Network'den çok Internet'i oyun oynamak için araç olarak kullanmanızı hedeflemiş ve bunu fazlasıyla başarmış bir yapılanma. Eğer Multiplayer oyuna ilgi duyuyorsanız, bu site Internet üzerindeki oyun bir oyun mabedi. Mutlaka uğrayın.



WWW.MPLAYER.COM

Bu site de tamamen bedava Multiplayer oyun oynayabılmenizi sağlamak amacı ile kurulmuş. Bu sitede tombaladan tutun da Commandos'a kadar bir çok oyunu oynayabılirsiniz. Neredeyse tüm oyun şirketleri ile anlaşmalı olan site de oyun oynamak için üye olmalısınız. Ancak bu üyelikte tıpkı Zone.com'da olduğu gibi Nick saklama ve karışıklık çıkmaması amacıyla kurulmuş bir sistem. Kendilerinin dediklerine göre 60 saniyelik bir işlemden sonra üye oluyorsunuz ve sizden burada oyun oynayabilmeniz için dosya Download etmenizi istiyor. Bu işlemden sonra bu arabirimin sayesinde site Network'üne bağlanıp oyununuzu oynuyorsunuz. Canınız sıkılıyorsa sizin gibi canı sıkılanlarla oyun oynamak için en yaygın olarak kullanılan sitelerden biri.



WWW.HEAT.NET

Internet'in Avault.com gibi popüler oyun sitelerinin desteği ile başarıyı yakalamış en gözde Multiplayer sitelerinden.Benzerlerinde olduğu gibi burada da oyun oynayabilmek için kayıt olmalısınız.Site bünyesinde Quake 1-2, Warcraft, Baldur' Gate ,NFS3 gibi 100 kadar popüler oyunu oynayabilirsiniz. Mplayer.com'da olduğu gibi bu sitede de oyunlara katılmak için bir program download etmeniz gerekiyor.

Internet'in dünya çapında populer olmasıyla birlikte çoğu kişi tarafından bilgisayar sektörünün en önemli alanı sayılan oyunlarında Internet üzerinde yer alması kaçınılmaz oldu. Zira bu kadar popüler iki olgunun birleştirilmesi kullanıcıların aklını çelmeye yetecekti. Nitekim oyun piyasasının sadece oyunlar ile değil, oyunların piyasada yer edinmesinde çok büyük katkıları olan magazinler ile de anılmaya başlandı.Tabii bu magazinleri de Internet ortamına taşımak kaçınılmazdı.Öyle de oldu ve dünyada toplamda en çok Hit alan sitelerin başında gelen oyun siteleri Web üzerinde çok büyük bir alanı işgal ediyorlar. Bu siteler, sürekli Update edilebilme şansları olduğundan ve herkes tarafından ziyaret edilebildiklerinden piyasayı yönlendirebilme şansına da sahipler. Internet üzerinde etik kavramının yerinin olamayacağını,tamamiyle 'Freezone' olan bir sistemde her türlü olaya dikkatli yaklaşmak gerektiğini düşünüyor ve size de bunu düşünmenizi tavsiye ediyorum. 'Çok paranoyaksın bea' gibi umursamaz triplere girenlere Orwell'ın '1984' ve 'Animal Farm' kitaplarını okumaya davet ediyor, Internet gibi bir çiflikte koyun olmamaya dikkat etmelerini öğütlüyorum. Bu sözleri de sadece Gaming Magazine siteleri için değil her türlü sizi yönlendirmeye açık olgular için kafanızın bir kenarında tutmanızı tavsiye ediyorum.





WWW.AVAULT.COM

Internet üzerindeki Gaming Magazine siteleri arasında en çok ziyaret edilenlerden biri olan Avault.com sürekli olarak popüler oyunları incelemesi dolayısıyla iyi denilebilecek ayarda bir site. Review, Preview ve News dışındaki bölümlerinin istenilen genişlikte olmaması dezavantaj olarak görülebilir. Buna rağmen özellikle News bölümünün günlük olarak Update edilmesi ve bu bölümün haftalık olarak yayımlanması kullanıcıların çok hoşuna gidebilecek bir unsur. Bu bölümde oyunların piyasaya çıkış tarihlerinden,oyunların yapım aşamalarından sürekli olarak haber veriyor olması bu siteyi iyi yapan iki-üç faktörden birisi. Günlük olarak ziyaret edilebilecek bir site.



WWW.GAMESPOT.COM

Internet üzerindeki bir başka popüler Gaming Magazine sitesi. Karışık arabirimi ve dizaynı ile oyunlarla alakası öyle böyle birinin bir daha tereddütle uğrayacağı bir site ancak, içeriği gerçekten bu siteyi ayakta tutuyor. Okunabilir inceleme yazıları ve oyunların yapım aşamalarındaki gelişimleri sürekli aktarması siteyi takip etmenizi sağlıyor. Bunun yanında sürekli yenilenme halinde olan oyun çıkış tarihleri bölümü ise çoğunlukla görevinde kendinden kaynaklanmayan tutarsızlıklar yaşasa da faydalı.

Avault.com ile aynı çizgide olsa da içerik açısından ondan daha sıkı bir performans çizen Gamespot.com oyun almadan bakılması gereken ve beklediğiniz oyunlardan sürekli haber alabileceğiniz bir site.

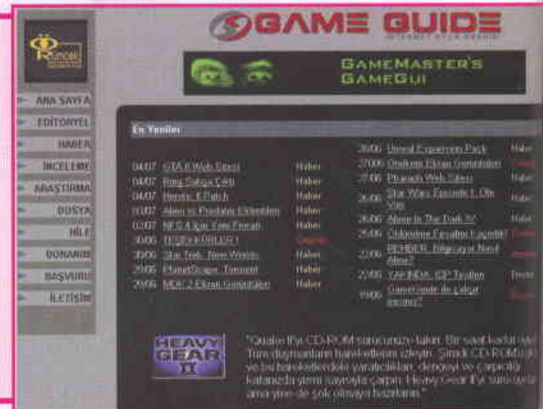


WWW.GAMESDOMAIN.COM

Sayfanın arabiriminin iğrençliği her ne kadar sitede gezmenizi azaba dönüştürüyor olsa da eşine az rastlanır içeriği ile kendini kabul ettiriyor. Özellikle haberlerinin güncel olması ve hile ve oyun çözümlerine bolca yer vermesi sitenin artılarını oluşturuyor. Eğer oyunlar ile fazla ilgileniyorsanız,sürekli takip edin aksi taktirde günlük hızlı gezintiler için fazlasıyla sıkıcı bir site.

WWW.VIDEOGAMES.COM

Bu site ise tamamen Video oyunları için hazırlanmış. Playstation, Nintendo64, Sega gibi formatların oyunlarını hileleri ve çözümlerine kadar inceleyen bir site. Zaten Internet üzerinde Video oyunları ile ilgili en büyük kaynak. Sitede bulunan haber bölüm ise gerçekten harika. Türünün tek örneği olduğundan karşılaştırıp olumsuzlukları söylemek olası değil. O yüzden gerçekten güzel, faydalı bir site. Internet bağlantısı olan Video oyunu severler mutlaka gezsinler.



WWW.GGUIDE.COM

Bu kadar yabancı kaynaklı site tanıttıktan sonra bir de Türkler tarafından yapılmış bir site koymasam ayıp olurdu. Örümcek Tasarım Evi tarafından yapılan site tamamiyle Pc oyunları üzerine eğiliyor. Yabancı orijinli sitelere benzer tasarım ve içeriği ile iyi bir site. İçinde haberler, Review, Preview, hile gibi bir çok bölümü var. Bunun yanında her ay özel bir konu ile ilgili araştırma yapıyorlar ki bu araştırmalar hayli orijinal ve ilginç.

Sitenin 8 kişilik ana ekibi dışındaki yazarların amatör olması, siteyi herhangi bir çıkar peşinde koşmadan amatör ruhla çalışan ama profesyonel tasarım ve içeriğe sahip bir site yapıyor. Bu unsur da sitenin okurları ile samimi bir hava yaratmasında etkili oluyor. Her ne kadar bazı yazılardaki eleştiriler gereğinden fazla yıkıcı olsa da genelde eleştiriler yerinde. Sonuç olarak Türkçe içeriği ve güncel olmasından dolayı sürekli gidilebilecek iyi bir site.

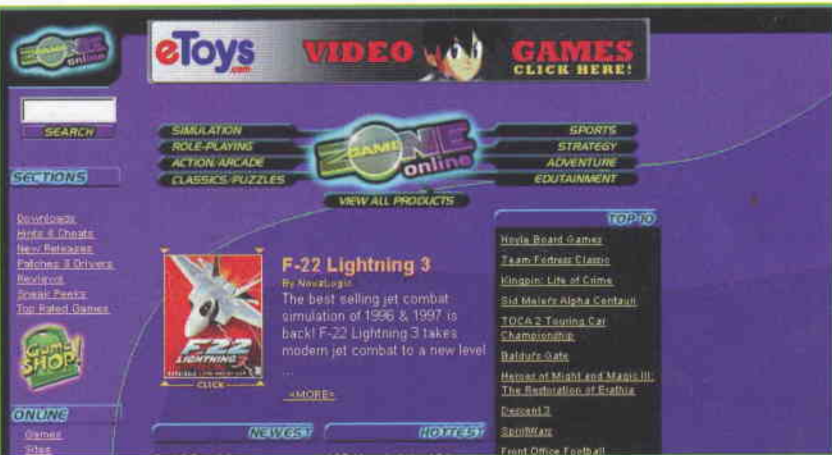


WWW.BATTLE.NET

Blizzard şirketinin yaptığı oyunların Multiplayer olarak oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi. Sadece kendi şirketinin oyunlarının oynanmasına izin vermesi en büyük dezavantajı. Buna rağmen sağladığı olanaklar ve zaten dünyanın kaliteleri ile kabulünü kazanmış oyunların oynanabilmesini sağlaması onu iyi bir seçenek olarak görmemize yetiyor.Diablo veya Starcraft fanatiği iseniz mutlaka uğrayın.

WWW.GAMEZONE.COM

Gamezone.com Internet üzerindeki neredeyse en zengin içerikli oyun sitesi.Tüm popüler oyun makinaları ile ilgili bölümleri olması ve hergün en az bir oyun incelemesi yayınlamasından dolayı oldukça gözde bir site.Avault.com gibi oldukça popüler sitelerden tek eksiği haber bölümünün yeterii kadar güncel ve dolu olmaması.Pc oyunları için yeterli alternatif olmasından dolayı özellikle Ps, Dreamcast, N64 gibi oyun konsolu sahipleri için gerçekten görülmeye değer bir site.



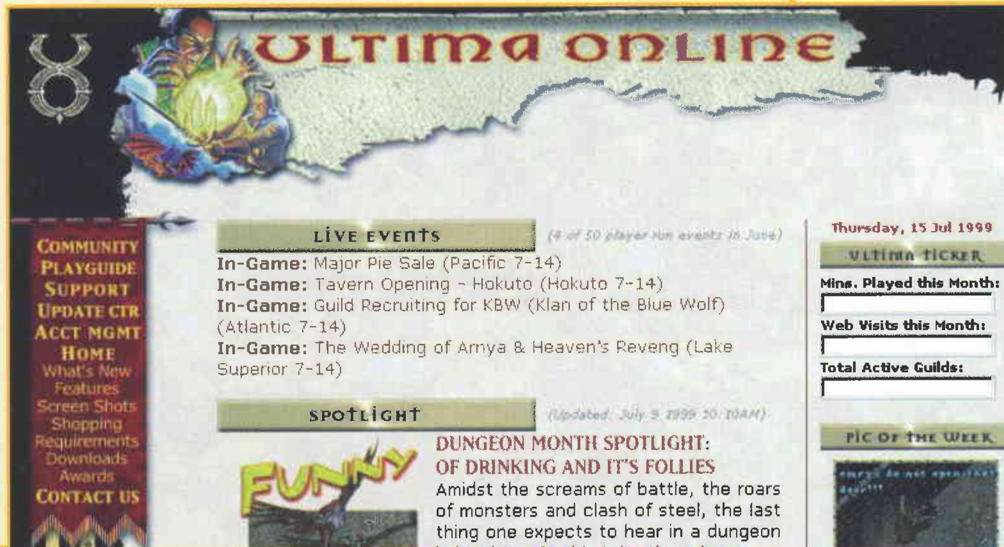
WWW.OWO.COM

Bu site,Ultima serisinin Multiplayer oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi.Ultima Online olarak adı geçen oyun sistemi,şimdilerde Blizzard firmasının Diablo2'de uygulayacağını duyurduğu World Wide Multiplayer Guild(Dünya çapında çok oyunculu Diablo Klanları)projesinin ilk versiyonu niteliğinde olmasından dolayı hayli önemli.Orijin Systems bu işi,diğer tüm Multiplayer oyun sitelerinin aksine belli bir mebla karşılığı yapıyor.Hem oyunumuzu orijinal olması gerekiyor ki kutudan çıkan Cd Key olmazsa Ultima Online'a kayıt olamıyorsunuz,hem de her ay belli bir miktar üyelik aidatı ödemeniz gerekiyor.Eğer tüm bu unsurları yerine getirirseniz sizi gerçekten benzeri görülmemiş bir oyun ziyafeti bekliyor.Üye olduğunuz taktirde eğer Clan olarak üye olmadıysanız Free olarak geziniyor ve kendi çizdiğiniz yolda ilerliyorsunuz.Yeteri kadar güçlenirseniz de varolan Clanlar size onlara katılmanız için başvurabilir veya siz onlara katılmak için yalakalık yapabilirsiniz.Sonuç olarak sadece bir oyunun oynanabilmesi ve bu hizmetin belli bir para karşılığı sağlanması bizim gibi bu tip işlere para ayıramayacak durumdaki vatandaşlar için fazla uçuk görünebilir.Buna rağmen Ultima Online dünyanın en kaliteli ve en çok sabit oyuncusu olan sistemlerinden biri olma özelliğini koruyor.

Gerçi Blizzard da Diablo2 çıktıktan sonra Battle.net'te bu tip bir hizmet vereceğini açıkladı ancak bunu belli bir ücret karşılığı yapıp yapmayacağını belirtmekten ısrarla kaçınıyor.Eğer Blizzard bu oyun sistemini ücretsiz

yaparsa dünya çapındaki milyonu aşkın Diablo hayranı oyunseveri Battle.net serverları nasıl kaldırır bilinmez.

Stalker L





Posta Kutusu

Bu ay Maddog ortalıkta yoktu, o yüzden boş kalan "agresif insan" rolünü üstlenen ben, elime geçen ilk materyale, yani sizden gelen mektuplara saldırdım. Umarım baretlerinizi, fiber-glass gözlüklerinizi ve çelik yeleklerinizi giymişsinizdir çünkü...mektuplarınızı...cevaplamaya...BAŞLIYORUUUM!

Merhaba Sevgili Level (ve bu mektubu okuyan zat)

Her mektubu yazdığımda tamam her şeyi yazdım diyorum ama postaya verince kafama dank ediyor. Ve bir şey unuttuğumu fark ediyorum. Bundan önceki mektupta unuttuğum şey: Ne olacak bu bilgisayar piyasasının hali?

Şimdi ne bakımdan diye sormuşsundur (sormasan bile ben açıklayacağım). Kardeşim bütün şirketler birleşmiş bizi nasıl soyarız diye bakıyorlar. Şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum (herkes gibi düşünüyorum çünkü bir ekran kartı 219$+KDV olursa birde kazıklanırsan ohh).

Ben biraz STB'ye takılacağım. Voodoo3 3500'ün Türkiye satış fiyatı 299$+KDV. Herhalde bu kartın tüm performansını göstermesi için 2500$ bir monitör filan gerekir.

Birde Force-Feedback bir Joystick 200$ ile 285$ arası değişen fiyatlarla Everest'in tam tepesinde duruyorlar. Ulaşmak çok zor.

Benim size asıl sorum: Gerçekten bu zımbırtıları yapmak o kadar pahalı mı? yoksa fena halde kazıklanıyor muyuz? Lütfen buna dergide cevap verin çünkü çoğu kişi benim gibi cevap bekliyor.

Ben de sizin gibi orijinal yazılımları destekleyenlerden biriyim. Oyunlarda da böyle olmalı ama benim de çoğu oyunum (hatta 3 tanesi hariç) kopya. Ama bazı oyunların da orijinalleri yok. Yani orijinali yok diye beni kimse Half-Life oynamaktan vazgeçiremez.

Sevgiler
Erdem Oğuz

LEVEL

Şimdiii, sana bilgisayar işiyle uğraşıp da, piyasada ne gibi fırıldaklar döndüğününden azıcık haberdar olan herkesin bildiği bir prensipten bahsedeceğim. Evet arkadaşlar, bugünkü prensibimizin adı "Sana bilgisayar ve bilgisayar parçası satmaya çalışan baban bile olsa, güvenme". Gerçi bu konuya bir girdik mi çıkmamız pek olası değil, o yüzden hızla senin soruna geliyorum. Aslında bu "zımbırtılar", oyunlardan almak istediğin performansa göre pahalı oluyorlar. Buraya kadar herşey normal. Senin asıl sorman gereken "bu zımbırtıların bu kadar hızlı bir şekilde demode olmasına gerek var mı?" olmalıydı. Eskiden (yani bayağı eskiden, C64, Amiga zamanlarında falan) bilgisayarların gücü belliydi. Onu alır, eve getirir ve üç-dört sene yeni bir kart vs. takmadan, herhangi bir "modifikasyon"a gitmeden kullanırdık. Üzerlerine ekstradan kart vs. takılmadığı için, Amiga gibi bilgisayarlara oyun yapanlar bunların işlemci mimarisini, kullanılan teknolojiyi falan cıcığı çıkana kadar öğrenir ve ona göre oyun yaparlardı. Yani tabiri caizse o zamanların bilgisayarların tüm yetenekleri "suyu çıkarılana kadar" kullanarak hazırlanırdı oyunlar. Ama şimdi öyle mi? Değil. Her altı ayda bir, öncekinin birbuçuk katı hızında, üç katı pahalı yeni kart ve işlemciler çıkıyor. Tabii durum böyle olunca, oyun programcıları da göbek bağlamaktan başka bir iş yapmıyorlar. Yani, oyunların kodlarını geliştirmektense, zayıf bilgisayarlarda sürünecek, ama aslında sürünmemesi gereken, sürünmesinin tek sebebi programcıların yeteri kadar uğraşmamış olmasına dayanan oyunlar yapıyorlar. Tabii, bu teknolojik bir kısır döngü. Şöyle ağız tadıyla iyi bir oyun oynamak isteyenler, yani sen, ben, yani biz, gidip o kahrolası yeni kartı almak zorundayız. Biz bu kartları aldıkça zenginleşen donanım üreticileri, daha gelişmiş kartlar çıkartmak zorunda, çünkü onlar da insan, onlar da dubleks evlerine olimpik havuz ekletmek için para kazanmak zorundalar. Oyun üreticileri de, o en yeni kartlarda çalışan, ama diğerlerine Çin işkencesi geçirten oyunlar yapmak zorundalar, çünkü onlar da, aynı bizim gibi, tembeller. Tam bir kısır döngü. Ve Kısır Döngüler Anayasası'nın birinci paragrafında yazdığı gibi, bir kere girdin mi, bu olayın çıkışı yoktur. Bu noktada sen hala sorunun cevabını alamadığını, sadece benim içimde biriken bütün kini kustuğumu düşünebilirsin ve de haklısın da, neydi senin sorun? Hah, evet bu zımbırtıları yapmak pahalı, ve biz onları alıp kullanmak zorundayız çünkü oyun oynamayı seviyoruz. Ama keşke Silikon Vadilerinde birilerinin vicdanı olaydı da, bu salak gidişata bir son verebilselerdi, ama nerdeeee. Burası paraya tapan yaratıkların elinde bulunan kahrolası kapitalist bir dünya, burada para konuşur güzelim. Bitti. Rahatladım. Dağılın...

Sevgili Level,

Sinan Abi (dememden de anlayacağın üzere senden bayağı küçüğüm) sınavlar bitti ve artık okulu asıyorum. Bugün Pazartesi ve ben evde size mektup yazıyorum. Asıl amacım dergide gördüğüm bazı yanlışları düzeltmek (pardon belirtmek).

Yahu (niye "yaw" dersiniz hiç anla-

yamam) neden bu sefer son sayfa yazısı yerine anayasadan kesitlerle o sayfayı kaynattınız? Son sayfa benim çok sevdiğim ve ilk olarak okuduğum bölümdür. Yani nelerime el, bacak vs. konulacağı, ne kadar milyoncuk çıkacağım ve kaç sene hapiste kalacağımı okumam komik olduğu gibi korkutucuydu (Sinan: Gördün mü Ozan birine daha doğru yolu gösterdik? Ozan: Evet yoldaş Sinan, çok bakiyim.).

Bir de abicim sizinde bildiğiniz gibi derginin en sevilen bölümü olan "Posta Kutusu"nun sayfa miktarını artırmıyorsunuz? Hala dört sayfacık! Lütfen, yalvarırım.

Gel, gelelim oyun bölümlerine. Sizi kutluyorum. Her eleştiriye göre tüm oyunun türlerine yer veriyorsunuz. Ama çapağını yediğimin kendisi, neden üç, dört puanlık saçma ve aptal oyunları inceleyip, sayfaları dolduruyorsunuz?

Hep kötüleri görmüyor bu gözler tabii. Doğrusu Play Station oyunlarına daha çok yer vermişsiniz. Bu da PS'cileri muhakkak sevindirmiştir. Ve sorular:

1- Eleştirilerimi kaale alacak mısınız?

2- Bakın Apache NetExpress'i alıyorum. Ne diyosunuz?

3- Biraz reklam olacak ama .... adlı firma çok ucuza parça satıyor.

Mehmet Demir

LEVEL

Şimdiii, sana iki çift lafım olacak. Biiiir: Son sayfa Haziran ayında ufak bir aksaklık yüzünden yoktu. Son iki aydan beri senin de görmüş olduğun gibi sapasağlam yoluna devam ediyor. İkiiii: Son sayfanın yerinde bulunan BSA ilanı, kopya yazılım kullanma ve satmanın ne kadar büyük bir suç olduğunu göstermesi nedeniyle bence oldukça faydalıydı. Ama kaç kişinin kaale aldığı veya alacağı tartışılır. Üüüüüç: Bir daha mektuplarında beni veya Ozan'ı veya BLX'i konu mankeni yaparsan külahları değişiriz. Ayrıca BLX bir "şey" değil, bir kişi, bir şahsiyettir ve isminin kopirayt mopirayt hakları da bize aittir. Hrrrrr.

Ayrıca olumlu eleştirilerin ve tebriklerin için de teşekkürler. Sinirli olabilirim ama, Mehmet'in hakkını Mehmet'e verecek kadar da efendiyimdir hani.

1 - Eleştirilerinin kaale alınmaması diye bir şey söz konusu bile değil. Hala birçok okuyucumuz mektuplarını yayınlanmadığı için önemsenmediklerini düşünüp bize sitem ediyorlar. Ama bakın, yüzelli bininci kez söylüyorum, elimize geçen bütün, BÜTÜN mektup, mail ve fakslar okunup değerlendiriliyor. "Bu size ikimilyonuncu mektubum..." diye başlayan mektuplar gönderip vicdan azabı çektirmeyin artık. Azap çeke çeke vicdanımız kaşar oldu bee!

2 - İyi bir iş yapıyorsun diyorum. External modeme verecek bir sürü paran yoksa, Apache Net Express'den daha iyisiyle henüz karşılaşmadık. Bu tür upgrade konularında Donanım Pazarı en büyük yardımcınız olacaktır.

3 - Evet haklısın, biraz reklam oldu. Çok değil, birazcık :)))))

Tam bıkmak üzereydim ki derginizin son sayısını görüp bu mektubu yazmaya karar verdim. Posta Kutusu bölümünü yayınlamaya başladığınızdan beri gelen mektupların hepsi aynı formdaydı: Merhaba Level, muhteşemsiniz, sorularıma geçiyorum, 1........ On yaşındaki bir çocuğun veya ona eş değer zekaya sahip daha büyük sivilceli gençlerin elinden çıkmışa benzeyen bu mektupları aylarca yayınlamanıza şaşırıyordum. Ve aslına bakarsanız sırf bu yüzden size yazmıyordum. Haziran sayınızda gördüm ki işler değişmiş...

Buyrun size mektup: Bu mektubu inadına el yazısıyla yazıyorum. Teknoloji denen meret hayatımızın her noktasına girip her değerimizi elimizden almaya başladığı bir sıra, belki insanlığın en önemli değeri olan kalemi de koparıyor bizden. Ve biz direnmiyoruz bile. Bir e-mail'in üç saniyelik yolculuğu bana hiçbir haz vermiyor. Halbuki en az bir hafta yollarda, postacının pis çantasında sürünecek bir mektubun hayali ve kalemin kağıttan çıkardığı sesler... İşte bu gerçek hayat. Hayat elinde silahlarla geyikleri, insanları ve kutuları parçalamak olamaz. Hayat tepeden izometrik bir ortamda yaşanan, bina yapılan, savaşılan ve duyguları olmayan bir olay değildir. Hayatın atmosferine on yıldız, ses ve müziğine sekiz yıldız, yaşanabilirliğine (oynanabilirlik) altı yıldız veremezsiniz. Seversiniz, ağlarsınız ama en önemlisi yaşarsınız.

Bir haftadır Full aksesuar bilgisayarımı açıp en son çıkan oyunlardan birini oynamıyorum. Bunun yerine şu hayat denen, en son keşfettiğim olayla ilgileniyorum. Herkese tavsiye ederim.

Alp Burak

LEVEL

Sanırım ben yaşlanıyorum ve hayata bakış açım değişiyor, veya genç kesim çok sığ bir yaşam sürerek kendilerini dünyanın pisliğinden soyutlayabileceklerini zannediyorlar. Bunu başarmanın en zararsız yolu olarak da bilgisayarları görüyorlar. Yazık, aslında kaçmak için başlarını kuma gömdükleri o hayatta gören gözler için ne gibi güzellikler olduğunun farkında değiller çünkü.

Hiç sevmem, mektup yazmayı hiç sevmem!...

Yakınmayla başlayalım. Bir başka oyun dergisinin verdiği tam sürüm oyun birkaç bölümden oluşan demo gibi. İşte buna kısaca sahtekarlık denir.

Level'in bu zamana kadar sarsılmadan gelmesinin nedeni (bence) tam okurlarının sıkıldığı anda yenilikler yapıyor. Bunlar insanı heyecanlandırıyor. Ayrılmak zor oluyor. Sizin orda "haydi yenilik yapalım" diyen birine sahipsiniz herhalde. Şanslısınız...

Gerçeğin ötesinde dergiyle şifre disketi verilmiş. Ama benim aldığımda yoktu. Mümkünse bir disket gönderir misiniz? (Bakın disketi kaybetmedim yani bilesin.)

İsimsiz

LEVEL

Ee, herkes Level kadar işinin erbabı olamaz tabii. CD'lerimiz hakkında şu ana kadar tekbir ciddi anlamda şikayet gelmedi. Tabii paketleme ve dağıtım esnasında meydana gelen "minik" kazalardan dolayı bozulan ve kırılan CD'ler olabiliyor ama bunları adresimize gönderirseniz en geç üç gün içinde yenisiyle değiştiriyoruz. Yenilik olayına gelince, onun sırrını veremem tabii ama sana ufak bir tüyo: "Hadi yenilik yapalım" diyen o birisi şu an sana çok yakın ve her yenilik yapılmasına karar verdiğinde başka birileriyle kanının son damlasına kadar çarpışıyor (ve tahminen o başka birileri bu yazıyı okuyunca bir daha değişiklik yapamayacak hale gelecek)

O diskete ihtiyacın yok, şifre disketin oyunun Cartoon tarafından satılan kutulu versiyonlarında gerekiyordu. Cartoon bizim için Gerçeğin Ötesinde'yi o diskete gerek duymayacak şekilde değiştirmişti. Senin yapman gereken Gerçeğin Ötesinde CD'sindeki Cartoon dizininden Onarma1.bat veya Onarma2.bat dosyalarını çalıştırman gerekiyor.

Sevgili Level,

Düzenli olarak takip ettiğim iki dergiden birisiniz. Ancak sevinerek itiraf etmeliyim ki ülkemizde yayınlanan en kaliteli ve düzeyli PC dergisi şüphesiz Level. Umarım size yapılan eleştirileri dikkate alır ve bu doğrultuda yapacağınız yeniliklerle mükemmele bir adım daha yaklaşırsınız. Benim içinde elbette fiyatınız önemli, ancak derginizin dolu dolu oluşundan, sayfa kalitesinden ve fiyatlarına şöyle bir göz atarsak, her ay ödediğimiz paranın doymak bilmez cüzdanların değil, emekle dökülen alın terinin olduğunu kolaylıkla anlayabiliriz.

Sözü fazla uzatmadan sorularıma ve eleştirilerime geçiyorum:

1- Daha ikinci alışımda bu dergiye ne kadar bağlanacağımı anlamıştım, daha üçüncü alışımda ise dergiyle aramdaki etkileşimi artırmak istedim. Sanırım tüm okurlar benimle aynı şeyin özlemini duyuyorlardır: Bir FanClup. Yaklaşık 5-6 aydır konuyla ilgili ses seda çıkmadı. En kısa zamanda bu projeyle ilgili haberlerinizi bekliyoruz.

2- Okurlarınız arasında fotoğraf... vb. yarışmalar düzenlemeyi hiç düşündünüz mü?

3- Sierra pek çok projesini iptal etmiş, bunların arasında bağımlısı olduğum Ceasar III'ün Mısır versiyonu olan ve sonbaharda çıkması planlanan Pharoah'da var mı?

4- Posterleri biraz daha büyük vermeye ne dersiniz? Eğer gerçekten güzel planlarınız varsa biz bir süre bekleyebiliriz. Siz işi aceleye getirip de bize hayal kırıklığı yaşatmayın yeter.

5- Ve işte en son ve en önemli isteğim... Tam 20 bölüm boyunca kalp atışlarımın sesi bilgisayarımın homurtularına boğuldu. Katlettiğim her Nazi askeri, yerine getirdiğim her görev için EIDOS'a sonsuz teşekkürler. Siz de bizi bu savaşta yalnız bırakmayın... Evet, sizinde anladığınız gibi Commandos: BTCOD'nin strateji bölümünde incelenmesini istiyorum, hatta yalvarıyorum... Ama vallahi kendim için değil, Dünya barışı için. Sanırım dünyadan birkaç pisliğin daha silinmesi sizinde hoşunuza gider.

Umarım bizi bu sonu gelmeyen eğlence dünyasında hiç yalnız bırakmazsınız ve bizlerde her geçen gün sizlerin gelişimine tanıklık ederiz.

Servet Çakır/Trabzon

LEVEL

1- Ehem, kem küm. Açıkçası Fan Club olayı hakkında en ufak bir girişimimiz olmadı. Ama fena da bir fikir değil hani, iyi fikirler defterime not ettim (ciddiyim).

2- Bazen bu tür yarışmalar düzenliyoruz. Ama fotoğraf yarışması yaparsak, konusu mutlaka bilgisayarla ilgili olmalı, öyle değil mi? Hatta hemen şimdi bir deneme yapalım, bilgisayarıyla birlikte en ilginç, uçuk, kaçık resmi çekip gönderen kişiye iki adet orijinal kutulu oyun bizden.

3- Hayır, Pharaoh'un çıkış tarihi henüz belli olmadığı halde, çıkmayacağına dair bir haber geçmedi elimize. Hatta, bir hafta kadar önce official sitesi açıldı, demek ki herhangi bir gecikme sözkonusu değil.

4- Çok güzel planlarımız var aslında. Her ay dergi çıktıktan sonra bundan sonraki ay tam zamanında çıkacağız, kesinlikle yazım hatası olmamasına dikkat edeceğiz, abuk subuk mektupları yayınlayıp insanları deşifre etmeyeceğiz, hayatımızı bir düzene sokacağız, birbirimizle iyi geçineceğiz ve her fırsatta boğazlama moduna girmeyeceğiz gibi sözler veriyoruz kendi kendimize. Sanırım bunları yerine getirirsek, başka büyük bir plana ihtiyacımız olmayacaktır ha, ne dersin? Tabii bu işin şakası, tabii ki her zaman için dergimizi daha iyiye götürecek bazı fikir tilkileri kafamızda köşe kapmaca oynamakta, ama hepsini birden yapıp sizi şok etmeyi planlıyoruz. Büyük değişikliklere hazır olun. Hem de çok yakında.

5- Eh artık Haziran ve Temmuz aylarındaki Strateji Ustası bölümü bu isteğini büyük ölçüde yerine getirmiştir herhalde.

.... Level,

Bu size bilmem kaçıncı mektubum. Sizi çok seviyorum, bol bol yalıyorum vs... Uzatmadan sorularıma geçelim.

1- Ben bir PSX sahibiyim. Bu konudaki başarınızı kutluyorum. PC sahiplerine de acıyorum. O manyak oyunlar, küçücük makinede çalışırken, PC sahipleri gidip bir oyun alıyor, sonra "Bu oyun bende çalışır mı acep?" şeklinde kara düşüncelere dalıyor. Ah, yazık ya.. (MU HA HA)

2- Nasıl yazar oldun, anlatsana? (Yok arkadaş, şunun şurasında iki dakka muhabbet ediyoz.)

3- Kaç kez kafayı yedin?

4- Size birkaç kez mektup faksladım, buna rağmen bırak yayınlamayı, ismimi mektup gönderenler köşesinde bulamadım. Why?

5- Girişte yazdığım haltlar sadece bazı arkadaşları (?) protesto amacı taşımaktadır.

6- Hiç kimseyi öldürmek istediğin oldu mu?

İsmimi yazmıyorum, siz bana isim takın. Örnek: PROTESTOCU.

LEVEL

Mektubunun başındaki .... kısmını kırpmam gerektiğini düşündüm (haha çok komikti ama)

1 - Haklısın tabii, ama o gariban PC sahipleri de istedikleri kadar parayı bastırıp muhteşem çözünürlüklerde harika grafikli oyunlar oynayabilecekleri, istedikleri konfigürasyona sahip bir bilgisayar toplama şansına sahipler, unutma.

2 - Çok zor yazar oldum, çoook. Eh, yakın zamanda "Geçmiş zaman olur ki veya Level'a nasıl yazar olunur?" konulu kitabım çıkacak piyasaya. Bakkalınızdan ısrarla istersiniz artık (bütün kitapevleri kitabımı yayınlamayı reddetti de, ondan bakkal.)

3 - Nasıl kaç kez? Günde mi, saatte mi, yoksa periyodik ve düzenli olarak girdiğim "kafayı yeme" seanslarımdan mı bahsediyorsun? Matematiksel olarak bir cevap istersen, "kafayı yeme standardı" diye bir sabit alırız ve buna fu sayısı deriz. İstanbul'da yaşayan bir insanın günlük fu sayısı standart olarak 6'dır (ikisi sabah, ikisi akşam trafiğinde, kalan ikisi de olası magandalar ve absürd olaylara rezerve edilmiştir). Eğer bu insan bir derginin müdürü ise, farklı etkenlerden dolayı bu sayı 6 çarpı 3 eşittir 18 olur. Nasıl yani? Mesela, boğaz köprüsünün üzerindeki 2. saatine girmekteyken bir telefon gelir ve telefonun diğer ucundaki şahıs (yazar), telefonu tutan kişiye (ben) yazılarını gelecek milenyumda getirse herhangi bir sorun çıkıp çıkmayacağını sorar. Tabii fu sayısı böylece katlanır. Bu olay böyle katlana katlana o hale gelirki, senin sorun anlamını kaybeder ve şu hale dönüşmesi gerekir: "Günde kaç dakika sakin sakin durabiliyorsun?"

4 - Because her ay bir sürü letter, fax and e-mail gelmekte. Biz de hepsini read etmekte ama yer costriction'larımız yüzünden hepsini press edememekteyiz. Sorry.

5 - Anladım.

6 - Nasıl yani, mesela şu an yapmayı düşündüğüm gibi mi?

Selamlar, Saygılar

Ben Emre. Geçen ay oldukça uzun bir mektup yazdım. Fakat Nisanın sonlarına doğru yazmış olduğumdan ve yayınlamanız için zaman kalmadığından mektubu göndermedim. Bu yüzden iki ayrı mektup gönderiyorum. Diğer mektup senin de göreceğin gibi sohbetle, muhabbetle dolu ve bir o kadar da önemli konuları içeriyor. Bu mektup da ise bazı soru ve önerilerim olacak. Anlayacağın duygusuz ve ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir yazı olacak...

Sorular ve istekler;

1- Geçen ay verdiğiniz "Die Hard" aldım. Fakat gerek grafikleri, gerekse içeriği very terrible. Size eleştiri yöneltmek istemezdim, fakat gerçekten de öyle.

2- Bilgisayarımda 3Dfx yok. Buna rağmen (yazım yanlışlığı için sorry, insan uykusuz olunca...) Resident Evil 2'yi aldım. Ancak gel gör ki grafikleri cam gibi, hızı da süper. (Die Hard'a 5 basar.)

3- Die Hard'a olan olumsuz tepkimi lütfen yanlış anlamayın. Bu eleştirimin asıl nedeni; fanatik derecesinde bağlı olduğum Level'in kalitesinden ödün vermemesi gerektiğini vurgulamaktır. Siz oyun vermezseniz de değerinizden bir şey kaybetmezsiniz. Ama ille de oyun verecekseniz; 3, 5 ve 7'nin katlarını unutmayın.

4- "Sanitarium"da Chapter 3'ün sonunda bulunan "su borusu" bilmecesini nasıl geçebilirim?

5- Sohbet içeren bölümlerin sayısını arttıramaz mısınız? (Nasıl "dolaylama")

6- Kültürlü insanın hali başka olur canım (?)

7- Overclock hakkında bilgi (Example; What's this?)

8- Hangi yazarın hangi oyunları oynadığını belirten bölüme devam...

İstek ve sorular bu kadar. Haziran ayında görüşmek üzere hepinizi selamlıyorum sevgili Sinan ve diğer dostlar. Görüşmek üzere...

Zor geliyor; sensizlik çok acı
Zor geliyor; geceler çok sıkıcı
Zor geliyor; yok bunun ilacı,
İlacı neyleyim sen olmayınca

Emre "Sair" Ergül/Düzce

LEVEL

Aslında senin yaptığın güzel bişey, herkese örnek olması gereken bir davranış. Böyle iki mektup gönderip birisinde muhabbet, diğerinde sorular olunca, ben de 10-15 sayfalık mektupların arasında soru avcılığı yapmak zorunda kalmam.

1- Zevkler ve renklerin pek tartışma konusu edilmediği söylenir.

2- Bence senin bilgisayarında 3Dfx kartı olmayabilir, ama Direct3D uyumlu bir başka 3D hızlandırıcının olduğu kesin. Eğer bilgisayarını alırken böyle bir kartın olmaması gerekiyordu ise, bence bilgisayarını aldığın yere bir daha uğrama.

3- Tabii de 3,5 ve 7'nin katlarını neden unutmuyoruz, onu bir sonraki mektubunda detaylıca açıklasan iyi olur. Kötü bişey mi dedin yoksa?

4- O bilmeceyi ben uzun süren (yarım saat kadar) çabalarım sonucunda, deneme yanılma yoluyla geçmiştim. Bilmecenin amacı, gelen suyu aşağıdaki tüplere eşit bir şekilde dağıtmak. Bunu yaparken hiçbir boru ucunun bir yerde tıkanıp kalmamasına dikkat etmen gerekiyor.

5- Zaten derginin tamamı sohbet havasında hazırlanıyor, senin istediğin Posta Kutusu köşesinin sayfa sayısının arttırılmasıyla, tabii, neden olmasın?

6- E haliyle (!)

7- Eğer donanım hakkında pek fazla bilgi sahibi değilsen, Overclock olayına girmeni hiç tavsiye etmem. Her zaman olmasa dahi, bilgisayarına kalıcı zararlar verme ihtimali olan riskli bir işlem Overclocking. Mantığı ise kısaca işlemcinin saat çarpanları ile oynayarak, normal çalışma hızından daha yüksek bir hızda çalışmaya zorlamak.

8- OK (Yeri gelmişken, aşk denilen yüce duyguyu basit bir plastik parçasına indirgeyip, bir de utanmadan Billboard'lara koca koca reklam veren zihniyeti hepinizin önünde kınarım)

Merhaba Level Çalışanları,

İyi olmanız dileklerimle konuya geçmek istiyorum. Mektubumu yayınlamanıza gerek yok, zaten sadece sorunumu anlatmak için yazıyorum. Mayıs sayısında verdiğiniz Die Hard Trilgy, demo oyun CD'leri ve Poster bana oluşmadı. Destek hattınıza erişmek mümkün olmadı. Bu yüzden mektubu denemek istedim. Sizden elime geçmeyen CD'leri ve posteri istemek gibi bir hakkım var mı? Eğer varsa, göndermeniz mümkün mü? Sorunumla sizi sıktığım için üzgünüm. Dergide buna cevabınızı yayınlarsanız sevinirim.

Hepinize işlerinizde başarılar diliyorum.

Hoşça kalın.

Ahmet Keloğlu/Soma-Manisa

LEVEL

Elbette. CD'lerde herhangi bir sorun olursa, kesinlikle çalışmadığından emin olursanız CD'leri adresimize gönderebilirsiniz. En geç üç gün içinde (tabii posta hizmetlerinin hızına göre bu süre değişir) yeni CD'ler elinde olacaktır. Aynı şey posterler için de geçerli. Ama bazı sayılardan bizim elimizde bile kalmadı, bu yüzden CD'leri göndermeden önce telefon edip istediğiniz CD'lerin bizde bulunup bulunmadığını kontrol edin

İzmirden Selamlar;

Derginizin gelişimini büyük bir dikkatle takip ediyorum. Ama o Red Alert kapaklı ilk sayınızdan belliydi sizin bu durumlara geleceğiniz. Okuyucu olarak isteklerim şöyle;

Büyük bir özveri göstererek verdiğiniz orjinal oyunları bence devam ettirmeyin. Çünkü şöyle düşünün; eğer bu dergicilik adına mantıklı bir iş olsaydı (her ay!) avrupa ve amerika'nın en büyük dergileri de her ay orjinal oyun verirlerdi (hemi de Fifa 2000'i). Bir de bence çok fazla oyun tanıtıyorsunuz. Yani ismini bile duymadığım ve hatta sizinde 3-4 yıldız verdiğiniz oyunları yayınlamayıp onun yerine seçkin oyunları (Baldurs Gate ,Half Life ,Tiberian Sun ,Diablo2...) onlara yakışacak ,geniş şekilde tanıtsanız çok daha iyi olur. Bir de Haberler sayfası 200 sayfa olabilir mi? Bir kaç da sorum var;

1-Sizce Asus P2B Board iyi mi? P3 Upgrade'ini ASUS sitesinde ki BIOS Upgrade'indenmi yapmalıyım?

2-Sysgration 56K External modemimi Sysgration'un sitesinden çektiğim V.90 Upgrade paketiyle upgrade ettim. Eskiden 57.200bps (veya öyle birşey) 'den aşağı bağlanmazken artık sadece bazı hatlardan max 49.333bps'ye çıkabiliyorum (normal 33.600). aslında download hızı arttı gibi ama pek emin değilim. V.90 Upgrade'ini geri alabilir miyim?

3-Birde benim yaşadığım sorunu yaşamış olan bir olabilir diye Baldur's Gate Tales of Sword Coast'la ilgili bir bilgi vermek istiyorum. Eğer Ulgoth's Beard'e teleport olmuyorsanız. BG'ye girişteki köprünün kuzeyinden harita dışına çıkın o zaman girebiliyorsunuz. Bunu Bioware'deki bir programcı söyledi (bazen oluşan bir bug'mış)- Patch 3

install olmalı.

4-2 ay kadar önce P2-350 ye Upgrade yaptım. Bir ekran kartı almam gerekiyordu. Sizi ve her ay aldığım diğer dergilerdeki donanım incelemelerine göre Diamond Viper V550 aldım. Çünkü sizinde dediğiniz gibi TNT en iyilerin en iyisiydi. Ancak aldıktan bir ay sonra dergiler söz birliği etmiş gibi TNT'nin deçerliliğinin kalmadığını Voodo3 (bir rezalet!!) veya TNT2 (kral!) 'nin alınması gerektiğini söylemeye başladılar. TNT devri ben alınca kapandı herhalde. Şu an 130$ 'a aldığım kartı verip onun 70-80$ gibi komik bir rakamdan alınıp Viper V770'e Upgrade oluşunu izlemek zorundamıyın sizce? Ben şu an TNT'den oldukça memnunum ve bence beni 6-7 ay idare eder ama teknolojide ki bu keskin geçişler hep bana denk geliyor gibi sanki :(

5- Ben orjinal oyun almak istiyorum (bakın vallahi bahane değil !) Half - Life ,Baldur's Gate Tiberian Sun gibi oyunları orjinal almak için herşeyi veririm. Ama uyduruk oyunların veya Fifa99 gibi oyunların orjinalleri geldiği için yapabileceğim hiç birşey yok. Amerika'dan arkadaşıma Diablo2 ve C&C2'nin orjinallerini aratıyorum. Bakın hatta bir kaç dakika önce yasalara karşı suç işleyip Worms Armageddon'unun OEM CD'sini aldım. Ben yaptım oldu :)

Not: Bu arada şu oyunları değerlendirirken verdiğiniz yıldızlar biraz komik gibi sanki kendimi çocuk dergisi okuyormuş gibi hissediyorum. Bence %'lik sistemi kullansanız daha geniş bir değerlendirme olanağınız olur. (Ya da mesela kalp olabilir..:)

Bunu E-Mail'le cevaplamanızı isteyebilirmiyim bilmiyorum ama ,yine de istiyorum (Ne dediğimi tam olarak anlayamadım :) BYE!!

Emrah "Holy Justice" Gökmen

LEVEL

Şu şu yeni oyunları verin derken gözardı ettiğin birkaç gerçek var. Birincisi, İngiltere, Amerika gibi ülkelerde 5-6 sene öncesine kadar dergiler tam sürüm oyun zaten veriyordu (en azından 10 sene önce yapılmış oluyordu bu oyunlar). Ama bir nedenden ötürü bu ülkelerde dergilerin tam sürüm oyun vermesi yasaklandı. İkincisi, yeni oyunları vermemiz imkansız, oyun üretici firmalar oyunları dergiler tarafından bedavaya dağıtılması için değil, satışından para kazanmak için yapıyorlar. Ekonomik ömrünün sonuna gelmemiş bir oyunun bizim tarafımızdan verilmesi mümkün değil.

1- Asus'un yeni board'ları çok iyi. Tabii ki BIOS update'ini Asus'un sitesinden alacağın sürücülerle yapmalısın, ama dikkat et derim. Bizim bir arkadaş var, ismi lazım değil, ne zaman BIOS update ediyorum dese fellik fellik kaçacak delik ararız, çünkü BIOS update'inden sonra mutlaka birşeyleri yakar.

2- Malesef, BIOS update'ini geri almak mümkün değil, en azından benim bildiğim bir yolu yok. Direkt olarak donanım üzerinde değişiklik yapıldığı ve eski BIOS'unun üzerine yazıldığı için bunu yapmak mümkün değil. Belki eski BIOS'u tekrar yenisinin üzerine yazabilirsin, bak bakalım modeminin böyle bir özelliği var mı.

3- Çok sağol. Senin gibi diğerlerinin sorunlarını çözmeyi seven birilerinden mektup çok seyrek geliyor.

4- Eee, malesef teknolojinin kuralı böyle. (Bakınız soru 1, yanıt 1)

5- İyi etmişsin. Eğer kopya oyunlarla ilgili yazımızı okuduysan, vicdanına bir danş bakalım, rahat mıymış.

► selams level,

Derginizi almaya yeni başladım ve çok severek okuyorum. Fazla uzatmadan sorulara geçsem iyi olacak.

1) yeni bir bilgisayar almayı düşünmekteyim en ideali nası bişi olur?

2) Broken Sword 1-2 , monkey island (sonuncusu), the last express oynamış biri olarak adventure oyun kıtlığı çekmekteyim bana LBA gibi olmayan adventurelar önerebilir misiniz?

3) Mircte nuke atanlara karşı program download etmek istiyorum ama güvenebileceğim site yok ve hangi programların ne kadar etkili olduğunu bilmiyorum (açıkçası biraz acemiyim)bana önerebileceğiniz site ve program var mı eski sayılarınızda verdiğiniz cdleri tavsiye etme çünkü onlar elimde bulunmuyor.

4) ayın okuyucu incisini devam ettirin iyi gidiyor. mayıs ayında bir mektupta demiştin ki seviyeli olan her mektubu yayınlarız inşallah size göre seviyeli bir mektuptur ve yayınlarsınız

5) fiyatınızın artmasına karşı gelenlere aldırmayın oldukça uygun bir fiyatı var.

6) ayrıca kimlerim mail, fax, mektup yolladığını yayınlarsanız sevinirim

7) hah! şimdi aklıma geldi artık orijinal oyun almaya karar verdim istediğim oyunları ankarada nereden edinebilirim pek bileceğinizi sanmıyorum ama eğer bilmiyorsanız sipariş ile hangi oyunları, ne kadara elde edebilirim?

işte mailim de bitti! esen kalmanız dileğiyle, bye!!!!!

LEVEL

Merhabalar Engiri(!)

1) En ideali Donanım Pazarı'nda yazdığı gibi olur (anlayana sivrisinek saz...)

2) Elbette öneririm, hemen Grim Fandango'yu deniyorsun. Sonra, bulabilirsen Cydonia ve Forbidden City'de iyidir. Bir de Blackstone Chronicles

3) Zaten nuke ile ilgili herhangi bir program vermedik, ama Altavista'dan aratarak çok iyi anti-nuke programları bulabilirsin. Nuke Nabber hemen şu an aklıma gelen bir isim mesela.

4) Bilmem, sen kendin karar ver.

5) Evet öyle diyorsun ama maliyetlerin altında ezildiğimiz halde, birkaç okuyucumuz fiyatımızdan yine de şikayet ediyor. Yine de sen sağol.

6) Daha önce Mektupları Elimize Geçenler adı altında o ay mektup, faks gönderenlerin isimleri yayınlanıyordu ama neredeyse isimler bile bir sayfa kaplayacak kadar artınca, bu köşeyi kaldırdık.

7) Orijinal oyunlar ile ilgili bütün sorunlarını (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat ile görüşebilirsin.

► Sevgili Sinan Ağabey,

Ben de çoğu oyun tutkunu gibi level dergisini Ağustos(1998)ayından beri düzenli olarak alıyorum ve şu ana kadar da derginizden çok memnunum.Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum.İzninle sana bir kaç soru sormak istiyorum.

1)Ben Lucas Arts 'ın ender olarak yaptığı fps tarzında 'Outlaws' adında bir oyuna sahibim.Oyun güzel,hoş da ne hikmetse hiç yara alamıyorum. "Bundan da şikayetçi misin?" diyeceksin ama ölemeyince oyunun bir tadı çıkmıyor.acaba bu olayın nedenini biliyorsan bir zahmet söyleyiverir misin?

2)Bu ay vermiş olduğunuz 'Fallout' adlı oyunun tam çözümünü gelecek ay verecek misiniz?

3)Acaba FİFA 2000 Pentium

166mmx,32 mb ram ve 3dfx kartsız olarak çalışabilecek mi?Bu soruyu soruyorum;çünkü ben de böyle bir sistem var ve bu sistemde FİFA 99 gayet iyi biçimde çalışıyordu.

4)Kültür sayfalarında biraz daha kitap tanıtımı yapabilir misiniz?Bence kültür sayfalarını arttırmalısınız.

Sorularım bu kadar.Cevaplarınızı en kısa zamanda elime ulaşmasını dilerken,bana zama ayırdığınız için teşekkürü bir borç bilirim.Saygılar!

Kaan Kocagöncü İzmir

LEVEL

1) bundan da şikayetçi misin ya? Tamam tamam, bari senin üstüne gelmiyim. Valla kendinden sonsuz haklı ve invulnerability'li bir oyunu da ilk defa duyuyorum. Sanırım sendeki versiyonun başında trainer cinsi bir program var ve her açılışta oyunu ölümsüz olarak çalıştırıyor. Nasıl düzeleceği konusunda ise en ufak bir fikir kırıntısı taşımamaktayım.

2) elbette.

3) Elimize ilk geçen resimlerden anlaşıldığı üzere, bu bu biraz zor gibi görünüyor. Adamlar oyunun motorunu baştan yazmışlar ve özellikle çalım animasyonları abartılmış. Değil senin sistemde, 3D'siz herhangi bir bilgisayarda çalışacağını sanmıyorum.

4) Evet, yakında kültür sayfalarının sayısı eski güzel günlerdeki gibi 3'e çıkıyor. Dostlar sevinsin, düşmanlar çatlasın.

GÜRKAN YILMAZ: Çok yerinde ve doğru noktalara değinmişsin mektubunda. Çoğunlukla haklısın. Hatta tamamen haklısın. Bu tür hataların olmaması için elimizden geleni yapıyoruz ama yine de oluyor. Tam aylık toplantımızı yaparken senin mektup elime geçti ve herkes tarafından dinlendi. Yani incelemeler konusunda herkesin kulağının çekildiğinden emin olabilirsin.

İSMAİL ŞAHİN: Bilgisayarlarla olan tanışıklığımız hemen hemen aynı yollardan geçmiş. Ben de eskiden az çok programcılık yapardım, ama Türkiye'de bu işten ekmek yenemeyeceğini anladığımdan beri kendimi bilgisayarların eğlenceli yönüne verdim. Ama gelecekte tekrar programcılığa, ama oyun programcılığına dönmeyi düşünüyorum. Bu konuda ciddi planları olanlar bana mail atsın, bir araya gelip konuşalım.

Huckfinn MİRAÇ: Eğer bulunduğunuz şehirde orijinal oyun bulmakta zorlanıyorsanız (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat'la görüşüp istediğiniz oyunu belirtin. Sadece tek bir oyun bile olsa size yardımcı olacaklardır.

Onursal EROL: Muhabbet giderek Level atlamaya başladı. Her yazarın kendine göre bir üslubu vardır ve bunu değiştirmemiz imkansız. Bir kelimenin Türkçe'si varsa onu kullanmaya çalışıyoruz ama çok fazla da "kalıplanmış" yazılar yazılması taraftarı değilim açıkçası..

Evet, gelelim editör yazımda bahsettiğim canımı sıkan ikinci olaya. Chat ortamlarında birçok kişi benim nikimi kullandığını öğrenmiş bulunuyorum. Gerçi Blaxis niki tescilli bir marka gibi sadece bana ait olacak diye bir kural yok, ama esas sorun bu insanların ortalıkta "Ben Sinan Akkol'um" diye dolaşmasıdır. Sadece ben değil, Kadir Tuztaş ve Berker Güngör'ün de isimlerinin (sadece niklerinin değil)kullanıldığını duyduk. Şunu açıkça belirtmek istiyorum ki biz Chat'ten ve Chat'e girmekten nefret ederiz. Eğer bizden birisi olduğunu iddia eden birileriyle chatte karşılaşırsanız bilin ki yalan söylüyor. Kafasına bir nuke sallayın, gitsin :)

Bu ayki sinirli ruh halimi hoş karşıladığınızı umarım ama okuduğunuz gibi geçerli sebepleri vardı. Umarım ben tatilden dönene kadar bütün bu konuşulanlar unutulur ve yeni açacağımız Official Level kanalında sizlerle buluşma imkanımız olur. Gelecek aya kadar hoşçakalın.

Sinan Akkol



Ayın okuyucu İncisi

Bilgisayar tozdan virüs kapar mı?

Tabii, hatta havadan nem kaptığı bile görülmüştür.

Derginizi çok beğeniyoum, bir sonraki ayın gelmesini halatla çekiyorum.

İp verseydik ?!?

.... ya abi Türk insanları zati kültürlü insandır, onlara kültür sayfası vermeniz gereksiz. Kültürünü geliştirmek isteyenler, bunu bulmaca çözerek veya gazete okuyarak da yapabilirler....

Tamam arkadaşlar, bundan sonra kültür sayfasının yerine her ay çapraz bulmaca veriyoruz. Her ay eski Mısır'da bir tanrı, tersi eski dilde su ve Boryum'un simgesini sorup okuyucularımızı kültür kumkuması yapacağız. Hakikaten yaa, biz neden daha önce bunu düşünemedik?

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları • Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. • Ün İş merkezi • No:231/3•80380 • Kasımpaşa-İstanbul • e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş :	ktuztas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	mailme.ozi@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com
Ozan Simitçiler:	osimitciler@hotmail.com
Emin Barış:	megaemin@hotmail.com
Gökhan Habiboğlu	valence@pmail.net
Batu Hergünsel	hergunselquedrus@pmail.net

Absürt hikayeler &

Bilgisayar Oyunlarından Anlamayan Şu Kızlar

Tarih 1983: İlkokula devam ettiğim sene babam eve, o zamanın hayal makinesi, ATARİ 2600 oyun konsolu ile geldiğinde havaya zıplayarak belirttiğim sevincim ertesi gün okulda (yer: İlkokul, yaş:9 falan) kız arkadaşlarımın, çocuk gibi oyun oynadığımı ileri sürerek benimle alay etmeleri sebebi ile kursağımda kaldı...

Tarih 1991: Yaş 18 falan, yer lise. Dönemin ünlü bilgisayar oyun dergisi 64'lere kabul edilip, ilk yazım kapak konusu olunca yaşadığım sevinç, okuldaki kızların ve bayan hocaların, "hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?!" sözleri ile yerin dibine geçti.

Tarih 1999: Üniversiteyi bitirdiğim, romanlarımın piyasa da yok sattığı, imza günlerimde okurların yoğun ilgisi ve taktiri ile karşılaştığım bir dönemde, bir bilgisayar oyun dergisinde yazı yazdığım için sahip olduğum sevinç, artık evlenme ve çocuk sahibi olma hayalleri kuran bayan tanıdıklarım tarafından planlı ve organize şekilde eritilmeye çalışıldı... "Hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?"

Yukarıda anlatılan olaylardan varılan sonuç şudur ki, okuyucu anketleri sonucunda bayan okuyucuların sayısının son derece az çıkması bir tam isabettir. Aynı zamanda anketin doğruluğunun bir kanıtıdır.

KADIN DENİLEN İLKEL HAYAT FORMU!

Kadın denilen ilkel hayat formu tarafından daha bir iki sene öncesine kadar aşağılanan ve gereksizlik olarak nitelenen bilgisayarlar, aslında artık en çok kadınlar tarafından kullanılıyordur herhalde... Düne kadar bilgisayarlarla uğraşan erkekleri, sivilceli suratlı, kalın gözlüklü, asosyal ve olgunlaşmamış olarak niteleyen bu hain, bu fitneci, bu insanlık fakiri ırk, Internet üzerinde chat yaparak koca bulunabileceğini keşfettiklerinden beridir bilgisayarın başından kalkmamaktadırlar. Ama dikkat edin bu kızlardan hiç biri, Fleet Commander'daki savaş modellemesinin mükemmeliğinden, Rainbow Six'in kompleks bir taktik savaş similasyonu olduğundan veya X-Com3'ün RTS kısmında düşman ve dost birliklerin yapay zekasının bilgisayar dünyasında bir devrim olabileceğinden bahsetmez. Bunlardan bahsedenleri de sevmezler. Sevmemekle de kalmayıp herhangi bir şekilde bu bahsedilen konularla uzaktan yakından bağı olan herkesden nefret ederler çünkü OYUN OYNAMAK SİVİLCELİ SURATLI, KALIN GÖZLÜKLÜ, ASOSYAL, OLGUNLAŞMAMIŞ MİNİK ÇOCUKLARIN İŞİDİR!

Oyun konusunda böyle düşünen bu karbon bazlı ilkel yaratıklardan bir kaçının yanyana geldiği bir ortamda konuşmalara biraz kulak kabartırsanız duyabileceğiniz en net cümleler Chat geyikleri olacaktır.

"Ay yeni bir kanal buldum, azına kadar erkek dolu, hihihihii""

"Hadi kız adresini versene, hihihihih, mircden mi giriyosun, hangi server da? Hihihihi""

KİŞİLİK ANALİZİ

Peki kadınlar neden oyun oynamaz ve oyun oynamayı sevmezler? Eminim pek çok erkek bu soruları kendisine sormuştur. Neden, Internette bir multiplayer oyun oynarken karşınıza hiç bayan oyuncu çıkmaz ya da çıksa bile bir ikincisi ile karşılaşmanız için aradan bir yıl geçmesi gerekir? Neden? Niçin? Niyee? Aslında basit bir cevabı olan bu sorularla kafamızı yorup durmamızdan da anlaşıldığı üzere, erkekler düşünmeyi, bulmayı, keşfetmeyi severler ve bilgisayar oyunları insanları düşünmeye, akıl yürütmeye zorlayan araçlardır. İşte bu yüzden kadınların bilgisayar oyunlarından hoşlanabilmeleri için evrimlerinin tamamlanmasını beklemeleri gerekecektir. Ve o zamana kadar da bilgisayar oyunlarından nefret edeceklerdir. Ama bu süre zarfında da, sanırım bir on yüzyıl boyunca, kadınlar karşımıza geçip, dünyanın hakimi onlarmış gibi, seslerini inceltip alaycı bir tonla, "sen hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyosun?" demeye devam edecekler ve bizle alay etmekten sıkılınca da evlerindeki bilgisayarlarının başına geçip, koca aradıkları chat kanallarına bağlanarak, op olabilmek için kanal administoruna kur yapmaya devam edeceklerdir.

Maalesef insanoğlunun üretim hatalı bu modellerinin geri toplatılıp düzeltilmesi günümüz teknolojisi ile mümkün değildir. Ama en azından biz erkekler artık bu kendini görmez, hadlerini bilmez hatalı yaratıklara kim olduklarını hatırlatabiliriz. Ya da bizim kim olduğumuzu onlara hatırlatmak daha iyi bir fikirdir belki. Bu konuda düşünceleri olan tüm okuyucularımızı katılıma ve düşüncelerini bildirmeye çağırıyorum. (Son sayfayı bir punduna getirip ele geçirince tabii ki geyik çevirmekle harcayamazdım, pardon Sinan!)

Cem Şancı

Son Sayfa'da yazılanlar, tamamen yazarın kendi görüşleri olup, Level dergisi çalışanlarının genel fikirlerini yansıtmamaktadır...mı acaba?